
PRÁCTICOS
METROID: SAMUS RETURNS
ZELDA: BREATH OF THE WILD
EL CONSULTORIO DEL PROFESOR KUKUI
I LOVE NINTENDO
10 CLASICAZOS DE THIRD PARTIES
ESPECIAL: LOS RPG DE MARIO
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
21 JUEGOS ANALIZADOS
Fire Emblem Warriors
FIFA 18
Dragon Ball Xenoverse 2
Mario & Luigi: Superstar Saga
La LEGO NINJAGO Película: El Videojuego
Stardew Valley...
SUPER MARIO ODYSSEY
¡Analizamos a fondo el juego perfecto!
SWITCH SE LLENA DE CRACKS
DOOM: ¡Llega el shooter total!
+ Skyrim, L.A. Noire, RiME, Gear Club Unlimited, Resident Evil Revelations Collection...
Nº 302 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00302
¡Ultradiversión!
Pokémon UltraSol
Pokémon UltraLuna
TODAS LAS NOVEDADES
de Pokémon Ultrasol y Ultraluna
¡Súper Concurso!
REGALAMOS 3 PACKS
New Nintendo 2DS XL Edición Poké Ball + Pokémon Ultrasol o Utraluna + Guía Oficial
new Nintendo 2DS XL

Sumario

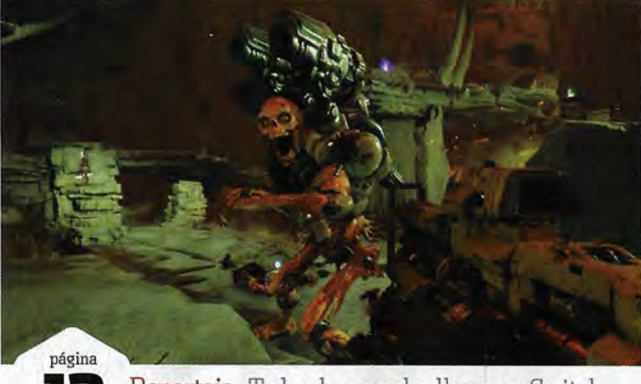
REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 302



Luis Galán

Bienvenidos

Pocos juegos en la historia de la revista fueron "perfectos". Recuerdo aquella portada del Donkey Kong Country 3 de SNES como algo extraordinario. Igual hoy lo jugamos y hasta nos quedamos con el primero, pero lo que importa es el impacto del juego cuando nos llega, lo que innova, lo que supone para la consola y, sobre todo, la sensación que nos ha dado jugarlo. Este año los ojos casi nos lagrimearon con Zelda, ya que descubrir la pantalla de Switch en esos parajes fue demasiado grande. Poco después, en el mismo año, otro 100 redondo. ¿Cómo no? ¿Qué tiene de imperfecto Super Mario Odyssey? Yo no he sentido algo igual... pues desde Super Mario Galaxy. Una jugabilidad tan perfecta, que nos pone a disfrutar sin más de lo que es estar frente a un videojuego. Switch sigue trayendo obras maestras y, rompiendo casi una norma desde Wii, no sólo de cosecha propia. Ya tenemos un FIFA "de verdad", un NBA 2K sobresaliente, Doom tiene fecha de salida... y no es más que el principio. Aquí lo cubriremos todo, puede que no de forma "perfecta", pero sí con la emoción de siempre.



página 12 **Reportaje.** Todos los cracks llegan a Switch
Juegazos de todas las compañías preparan su llegada.



página 20 **Reportaje.** Pokémon Ultrasol y Ultraluna
Nuestra vuelta a Alola estará cargada de novedades.



página 26 **Novedad** Super Mario Odyssey. ¿Podría haber otro juego del año tras Zelda? ¡Pues aquí está!

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Gracias, Mario, por hacerme sentir de nuevo como aquel niño con su N64.



Alex Alcolea
15 años después de Sunshine, por fin está aquí Super Mario Odyssey.



Juanfree Martínez
Recordando cuando jugaba al FIFA, en mi SNES, después de ver Dragon Ball.



Miguel Martí
Ya no me quedan uñas de esperar a Ultrasol y Ultraluna. ¡Un mes más!



Samuel González
Ando recordando mi adolescencia con el Secret of Mana gracias a NCM SNES.

¡Cuánto amor! Kirby Star Allies será especialmente meloso... que en esta saga ya es decir. Su funcionamiento estará basado en cooperar con otros jugadores o con rivales.

Más juegos para el cumple de Kirby

Otro gran héroe de Nintendo que llega al cuarto de siglo.



Revive la saga

Gracias a la eShop podemos conseguir casi todos los juegos. En 3DS hay nada menos que 12 títulos disponibles. ¿Los tienes todos?

El 27 de abril de 1992 en Japón, y el 3 de agosto en España, llegó a las tiendas el divertido Kirby's Dream Land, fruto del trabajo de un crack como Masahiro Sakurai, que luego nos traería los Smash Bros. De todas las grandes sagas de Nintendo, esta es la única que nació en Game Boy, y de las pocas en hacerlo en portátiles.

25 años no es nada

La historia de Nintendo se cuenta por décadas, y la de sus sagas también. Mario, Zelda, Metroid... y ahora Kirby han cumplido sus "bodas de plata"... y lo que les queda. Como el resto, el héroe rosa ha conseguido llegar a nuestros días en plena forma gracias a **respetar las bases de su fórmula mientras va innovando**. De hecho, al igual que Mario, Kirby se está asentando en subsagas, por ejemplo, de juegos de lucha. Empezó como minijuego, pero con el próximo **Kirby Battle Royal de 3DS, el 3 de noviembre** alcanzará identidad propia. Más lejos queda Kirby Star Allies, que llegará a Switch en la primera de 2018. Muchos juegos de Kirby... ¡Y que cumpla muchos más!





TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 6 **Se habla de... ARMS**

Ya va por la versión 3.2 y os contamos todo lo que ha crecido el juego.





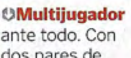
pág 8 **Switch se va de gira**

Entre eventos y centros comerciales, todo el mundo podrá probar Switch.



pág 10 **amiibo de Mario**

Nuevas figuras potenciarán a los geniales Super Mario Odyssey y Mario & Luigi.



Multijugador ante todo. Con dos pares de Joy-Con, la fiesta rosa será para cuatro jugadores. ¡Y vaya combos que haremos!



Hacer amigos será la característica fundamental del primer Kirby de Switch. Una vez en nuestro equipo, los "enemigos" nos ayudarán.



Además del Coliseo de combate, Kirby Battle Royale tendrá los modos Lucha por las manzanas y Teatro Caótico. ¡Casi nada!

KIRBY SE ENFRENTARÁ A SÍ MISMO EN 3DS CON UN TÍTULO EN EL QUE, CON UNA SOLA TARJETA... ¡JUGAMOS 4!

EL HÉROE

Lo hemos visto en mil y una formas y estilos. Pronto lucirá de esta guisa en el nuevo título de 3DS.

Un año con mucho Kirby

Los nuevos juegos para 3DS y Switch serán el colofón a un año muy rosa. Durante todo 2017 se han producido más lanzamientos relacionados con este particular héroe y, además, se han rebajado en la eShop todos sus juegos. Por si esto fuera poco, ya hay demo del Kirby Battle Royale y todo un portal del héroe en Nintendo.es.



Una encuesta global sobre las habilidades favoritas de Kirby se lanzó hace poco por todo el mundo.



Kirby's Blowout Blast se basa en hacer combos "escupiendo" a unos enemigos contra otros. ¡Mola!



Team Kirby Clash Deluxe es un juego gratuito de la eShop en el que luchamos de forma cooperativa.

Se habla de...

Lo nuevo de ARMS

Las actualizaciones nos traen nuevos personajes, escenarios y modos.

ARMS se ha ganado a los jugadores ofreciendo un soplo de aire fresco al género de la lucha. Además, el título sigue recibiendo de forma constante nuevos contenidos gratuitos, y en la versión 3.2 (la actual) contamos con muchas mejoras que se añaden a **otro nuevo personaje: Lola Pop**. Tiene 23 años de edad, 77 kilos de peso (cuando está hinchada), y una altura de 1,73 metros. Se trata de la duodécima luchadora del plantel, y cuenta con una habilidad especial que le permite moverse mientras se defiende. De este modo, puede acorralar a los rivales al tiempo que bloquea sus golpes... aunque así queda expuesta a los agarres. Además, puede defenderse en al aire, pero cae rápidamente al suelo. Junto a esta payasa de caramelo llegó, como no, su nuevo escenario, Vía Dulce, pero también una arena de combate sacada del modo Los 100 adversarios: el Metalátero. Además, se acaba de estrenar **un sistema de logros (llamado insignias), ahora contamos con una lista de reproducción** para repasar los combates recientes y tenemos nuevo jefe para el Gran Prix, el enigmático Springtron, una versión robótica de Spring Man. ●

PESE A QUE LOLA POP ES UN PERSONAJE DE PESO MEDIO, SU HABILIDAD Y PUÑOS LA CONVIERTEN EN UNO DE LOS LUCHADORES MÁS VERSÁTILES Y DIFÍCILES DE MANEJAR VISTO HASTA LA FECHA.



4 Detalles



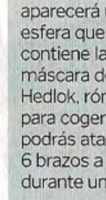
Vía Dulce. La peculiar forma de "S" abre muchas nuevas opciones. Lo ideal es emboscar desde las curvas y usarlas (claro) a nuestro favor. Puños como Víbora son muy útiles aquí.



Metalátero. Este escenario no tiene ninguna particularidad... y esa es precisamente su característica especial. Es ideal para torneos serios, para medir quién es el más hábil sin extras.



Lucha por Hedlok. En este modo aparecerá una esfera que contiene la máscara de Hedlok, rómpela para cogerla y podrás atacar con 6 brazos a la vez durante un rato.





Los Puños de Lola Pop. Gironchaku es ideal para golpear desde las esquinas con ataques de viento, pero es algo lento; Trijandro nos permite cegar al enemigo y evitar que juegue en las alturas; y Escudopop puede devolver hasta 3 golpes.





CINE

YO-KAI WATCH: LA PELÍCULA muy pronto en los cines

El próximo 10 de noviembre será cuando Selecta Visión y VIZ Media Europe traigan a nuestro país este esperado largometraje de animación. Está basado en las aventuras más recientes, vistas en las versiones de YO-KAI WATCH 2. Así pues, Nathan viajará al pasado, donde tendrá que acabar con los Yo-kai malvados que decidieron romper la amistad con los humanos. Por supuesto, estarán nuestros personajes favoritos, como Whisper y Jibanyan, y ojo, porque tendremos información sobre la creación del primer Yo-kai Watch. Por supuesto, no contamos con que obtenga cifras similares a las cosechadas en Japón, donde más de 7 millones de personas fueron a verla... ¡qué barbaridad! No obstante, la saga es también un fenómeno en España, y es de esperar que la peli funcione bien en cines. ¡No os la vayáis a perder!

10 NOVIEMBRE 2017 · SOLO EN CINES

YO-KAI WATCH LA PELÍCULA



¡ÚLTIMA HORA!

Actualización 4.0 para Switch

La consola del momento no deja de crecer también internamente. Con esta nueva versión del firmware llegan dos características importantes: la grabación de vídeo y la transferencia de usuario, que permite pasar partidas a otra Switch (desaparecerán de la primera). Para grabar vídeo, basta con mantener pulsado el botón de captura; guardará los 30 segundos anteriores. De momento, sólo en Mario Kart 8 Deluxe, Zelda BotW, ARMS y Splatoon 2.

MERCHANDISING

Geniales guías de SNES y Mario

¿Ansioso por conseguir todas las energilunas? Pues sal corriendo a por la nueva guía que se acaba de poner a la venta. Hay dos opciones: 14,99 €€ con 288 páginas, y otra para coleccionistas, con tapa dura y 336 páginas, por 29,99 €. También puedes optar por ampliar tus conocimientos sobre Super Nintendo, ya que está tan de moda. Más de 300 páginas y tapa dura, por 34,99 €.





CAMPEONATO

Los mejores de Splatoon 2

Acaba de comenzar el Go4Splatoon España, que es un torneo clasificatorio para el ya anunciado Splatoon European Championship de 2018. Está organizado por ESL, y en él se repartirán premios como una copia física de Super Mario Odyssey, un set de accesorios de Splatoon y una camiseta exclusiva. Las fechas son las siguientes: Copas online: 22, 29 de octubre, y 5 y 12 de noviembre. La gran final, será el 19 de noviembre. ¡Qué emoción!



Probar Switch es fundamental para ver lo increíble que es. En la Barcelona Games World, entre muchos otros, también pudo jugarse al nuevo FIFA.



Los cosplays forman ya una parte fundamental de todo evento de este tipo que se precie. Algunos como éste (oficial) son realmente increíbles.



El espectacular interés del público por los eventos de Nintendo desbordó las previsiones. Entre campeonatos, sorteos, y poder probar juegos como Mario... ¡pues normal!



Nintendo Switch
se luce por todo el país

Entre ferias y centros comerciales, Switch está por todas partes.



¡Menudo evento!

135.398 visitantes, 210 expositores, más de 1500 terminales de juegos... Desde luego, hablamos ya de una de las citas del año en España en el sector del ocio digital. Pues nada, a seguir creciendo.

Hace unos meses ni existía, y ya es la consola más preciada. En cada evento, la gente se agolpa para tratar de probar los próximos juegos, o ver si los Zelda, Mario y Splatoon son tan fabulosos y divertidos como todo el mundo comenta. ¡Pues sí que lo son!

En tus manos

A todos nos pasó la primera vez: hasta que la coges y la ves en marcha, no sabes lo increíble que es. Pues con eso en mente, la consola del momento tiene prevista toda una gira por España. Para empezar, acaba de lucirse en el Barcelona Games World, donde hubo torneos de Pokémon, Mario Kart, ARMS y Splatoon, además de sorteos con la propia Switch de premio. La próxima cita será en el XXIII Salón del Manga, también en la Ciudad Condal. Será del 1 al 5 de noviembre, y **Zelda tendrá un peso muy especial**. En primer lugar, porque habrá concierto especial, pero también por un genial concurso de cosplay. Será el 1 de noviembre, y habrá premio individual (300 €) y grupal (700 €). ¡Ya estamos deseando ver las fotos! Además, habrá un espacio Nintendo... parecido al que empezará a moverse por los centros comerciales a partir del día 8. ¡No te lo vayas a perder!



XIII SALÓN
MANGA
BARCELONA

AL DOMINGO 5 DE NOVIEMBRE DE 2017
JUÏC. PALACIOS 1, 2, 2.1, 3.1, 4, 5 Y PLAZA UNIVERS
IPADA DE ENTRADAS: WWW.FICOMIC.COM

LA COSPLAY ORQUESTRA

Se trata de un grupo de 13 músicos que acostumbra a interpretar (disfrazados) bandas sonoras de juegos sagas como Kingdom Hearts o Final Fantasy. Estarán en el salón del cómic, y su actuación promete ser épica, ya que tocarán temas de las saga Zelda. Será el 1 de noviembre en el gran escenario cubierto de Plaza Univers, y servirá como avance del gran concierto que tendrá lugar el 25 de noviembre en Barcelona.

COSPLAY
ORCHESTRA



Agenda de Switch en Centros Comerciales

- **8 Noviembre-12 Noviembre,** en el CC Plaza Norte 2, San Sebastián de los Reyes, ... Madrid.
- **8 Noviembre-11 Noviembre,** en el CC Holea, ... Huelva.
- **15 Noviembre-19 Noviembre,** en el CC Gran Plaza 2, Majadahonda, ... Madrid.
- **15 N Noviembre-18 Noviembre,** en el CC Thader, ... Murcia.
- **15 N Noviembre-18 Noviembre,** en el CC Plaza Mar 2, ... Alicante.
- **22 Noviembre-25 Noviembre,** en el CC AS Cancelas, ... Santiago.
- **23 Noviembre-26 Noviembre,** en el CC Intu Asturias, Siero, ... Asturias.
- **23 Noviembre-26 Noviembre,** en el CC Aqua Multiespacio, ... Valencia.
- **29 Noviembre-2 Diciembre,** en el CC Xanadú, Arroyomolinos, ... Madrid.
- **30 Noviembre-3 Diciembre,** en el CC Marineda City, ... A Coruña.
- **30 Noviembre-3 Diciembre,** en el CC Vallsur, ... Valladolid.
- **5 Diciembre-7 Diciembre y 9 Diciembre,** en el CC El Faro, ... Badajoz.
- **6 Diciembre-10 Diciembre,** en el CC El Tormes, Santa Marta de Tormes, ... Salamanca.
- **6 Diciembre-9 Diciembre,** en el CC Garbera, San Sebastián, ... Guipúzcoa.
- **13 Diciembre-16 Diciembre,** en el CC Puerto Venecia, ... Zaragoza.
- **13 Diciembre-16 Diciembre,** en el CC Tres Aguas, Alcorcón, ... Madrid.
- **14 Diciembre-17 Diciembre,** en el CC Los Arcos, ... Sevilla.
- **19 Diciembre-22 Diciembre,** en el CC Bahía Sur, San Fernando, ... Cádiz.
- **19 Diciembre-22 Diciembre,** en el CC El Boulevard de Vitoria-Gasteiz, Vitoria-Gasteiz, ... Álava.
- **19 Diciembre-22 D,** en el CC Larios, ... Málaga.



20 CENTROS COMERCIALES DE TODO EL PAÍS TENDRÁN STANDS DE SWITCH DE AQUÍ A NAVIDAD. UNA VEZ LA PROBÉIS, SEGURO QUE LA PEDÍS A LOS REYES MAGOS.



Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a **revistanintendo@gmail.com** ¡Hay premio!



Andoni Collado

Skull Kid no se rinde. Andoni le ha descubierto asociándose nada menos que con Mewtwo y Charizard para acabar con casi todos los amiibo de Link. ¡No podrán!



Pablo y Guillermo Correa

¡Vaya casa de campo! Estos hermanos sevillanos nos han cautivado con el hogar (y la escena) que han preparado. Los amiibo de Animal Crossing están ahí como en su casa.



Ángel Imbernón

Nos partimos de la risa con esta situación. ¡El amiibo de Chibi-Robo enchufándose a la corriente eléctrica! Genial el bocadillo de los espectadores.



Tomás

Los baños de tinta de Splatoon y Splatoon 2 llenan nuestro correo a diario. De todas las poses, ésta ha sido nuestra favorita del mes. ¡Seguid enviando!



Laura Brea

Esta tierna escena demuestra que el perro es también el mejor amigo... del amiibo. Curiosamente está oliendo a Canela, ¿podrán comunicarse entre perros?

¡Cinco nuevos amiibo de juegos de Super Mario!

La nueva joya de Switch ya está entre nosotros y, con ella, cinco nuevos amiibo con funciones dentro del juego. Tres de ellos, además, vestidos de gala para la ocasión.



Bowser boda

¡Bowser pretende casarse con Peach! Sabemos que está como una cabra... pero esta vez el plan es demasiado retorcido. En cualquier caso, su amiibo nos descubrirá monedas locales y además nos desbloqueará un atuendo nupcial. ¡Pues gracias!





Super Mario boda

Como era de esperar, usando la figura de Mario conseguiremos su traje, pero también una invencibilidad temporal al más puro estilo de la clásica estrella. A ver si así salvamos a Peach de esta extraña boda...



Peach boda

También el amiibo de Peach nos trae el traje de boda, y ella, como es así de buena, nos da también todo un corazón de energía. Los tres son compatibles con otros 30 juegos más de Switch, 3DS y Wii U. ¡Pruébalos todos!



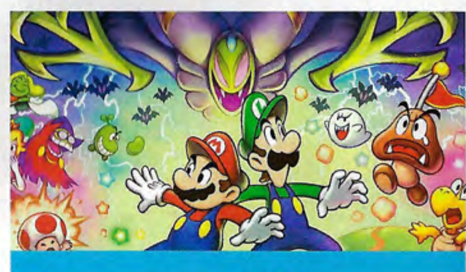






Koopa y Goomba

Estos dos nuevos amiibo pertenecen a la serie normal de Super Mario, y salieron algo antes a la venta. Como el resto de figuras, en Super Mario Odyssey nos revelarán la ubicación de una energiluna, pero donde son realmente útiles es en el genial Mario & Luigi: Superstar Saga + Secuaces de Bowser. Por supuesto, hablamos del modo en el que son protagonistas. ¡Goomba al rescate!



Boo se une al club de los capitanes

Nuevas misiones se abrirán al usar a estos dos nuevos "malosos" o a Boo. Además, los tres sirven para desbloquear capitanes dorados, que son mucho más valientes que los normales. Pero ojo, incluso así, rescatar a Bowser es todo un reto.



Todos los Cracks llegan a Switch

DOOM - THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM - GEAR CLUB UNLIMITED - L.A. NOIRE - RESIDENT EVIL REVELATIONS COLLECTION - RiME

Este mes se estrena Super Mario Odyssey, otro más para la lista de joyas de Nintendo que inundan de calidad el catálogo de Switch. Pero, ¿qué hay de los juegos que no son desarrollados "en casa"? Pues preparaos, porque realmente estamos ante la consola total. Todas las compañías quieren sus mejores juegos en Switch... y están a punto de llegar.



Todo un espectáculo técnico. Doom sacará gran partido a la potencia de Switch para mostrar unos gráficos impresionantes.

Switch

Doom

Acción sin descanso y gráficos de infarto se unirán en la versión para Switch de Doom, el aclamado shooter.

BETHESDA
SHOOTER
10 DE NOVIEMBRE

Fue uno de los mejores juegos de 2016 para PC y otras consolas. Y el 10 de noviembre Doom llegará a Switch en la que promete ser **la versión más completa de todas**.

El regreso de un mito

Seguro que la mayoría de vosotros ha oído hablar de Doom, el legendario título de 1993 que, más tarde, pudimos disfrutar en SNES y GBA. Y si no, os contamos que supuso **una auténtica revolución en los juegos de acción** en primera persona. ¡Era alucinante para su época! Pues bien, esta "versión moderna" se inspira en aquel clásico y, acompañado de unos gráficos de infarto, nos devuelve a sus raíces. O lo que es lo mismo, al fragor de unos rapidísimos combates contra cientos y cientos de criaturas del inframundo. ¡Y no os imagináis lo bien que van a lucir en Switch! Y a eso, por supuesto, habrá sumar la posibilidad de jugar en cualquier parte gracias a las opciones portátiles. ¿No os parece una pasada? Pues esperad, que aún hay mucho más...

Acción súper completa

La versión de Doom para Switch incluirá, de forma gratuita, todas las expansiones que ha recibido en el resto de plataformas. Vamos, que habrá juego para mucho, mucho rato. Y sobre todo, teniendo en cuenta que contará con una larga campaña para un jugador y con un montón de modos multijugador online. La historia en solitario no nos dará ni un respiro ya que, a lo largo de 13 extensos niveles, tendremos que avanzar sin parar, mientras nos cargamos a todos los bichos que se nos pongan por delante. ¡Y serán tan variados ➲

LA CAMPAÑA SERÁ MUY LARGA. SUS 13 NIVELES DURARÁN MÁS DE 15 HORAS. ¡Y A ESO HABRÁ QUE SUMAR LOS NUMEROSOS MODOS ONLINE QUE OFRECERÁ!



¡Otro gran shooter!

El esperado Wolfenstein II también llegará a Switch en 2018. Este espectacular juego de acción en primera persona estará ambientado en una visión alternativa de la Segunda Guerra Mundial. La verdad es que tiene una pinta alucinante y promete convertirse en uno de los grandes lanzamientos del próximo año.

➲ como aterradores! Suerte que contaremos con un enorme arsenal para defendernos. Pistolas, escopetas, lanzamisiles... ¡y hasta una motosierra! Estas armas serán nuestras mejores aliadas para dar caña a unos enemigos que nunca nos dejarán en paz. Por su parte, **el modo multijugador online promete ser épico**. Contará con decenas de mapas, armas y personajes entre los que elegir. Y todos ellos podrán ser usados en frenéticas y variadas modalidades: desde combates por equipos, a batallas de todos contra todos... ¡Un festival de diversión! Ah, todo apunta a que la tarjeta del juego incluirá la campaña completa, mientras que el modo multijugador habrá que descargarlo desde la eShop de forma gratuita.

Acción en tus manos

Tanto online como para un jugador, los gráficos de Doom en Switch serán impresionantes. Ya lo hemos podido probar y... preparaos para asistir a un auténtico despliegue de efectos de luz, explosiones y demás virguerías gráficas que nos dejarán con la boca abierta. ¡Será ver para creer! Desde luego, Switch no deja de sorprendernos.

UN ARSENAL DE LO MÁS COMPLETO

Los disparos serán los protagonistas absolutos de Doom. En casi ningún momento del juego dejaremos de apretar el gatillo. Y eso será toda una delicia gracias al gran número de armas que podremos conseguir: tendremos algunas convencionales, como pistolas o escopetas, y otras futuristas, como el potente fusil de plasma.



EL MODO MULTIJUGADOR ONLINE SERÁ UNO DE SUS PUNTOS FUERTES. INCLUIRÁ UN GRAN NÚMERO DE MAPAS Y MODOS. ¡Y TODOS ELLOS SERÁN FRENÉTICOS!

¡SALTA A LA ARENA ONLINE!

Doom es famoso por sus geniales modos online. Por supuesto, esta experiencia va a ser trasladada fielmente a Switch. ¡Y promete dejarnos sin palabras! Los creadores del juego, id Software, están trabajando muy duro para ofrecernos la mejor y más completa versión de Doom. Esto incluirá una inmensa cantidad de posibilidades de juego a través de internet que nos dará diversión para meses.





Los enemigos serán tan peligrosos como variados. Eso sí, todos tendrán en común una cosa: ¡no nos dejarán en paz ni un solo segundo!

Jugar a Doom en modo portátil será una auténtica gozada. Está claro que sólo Switch es capaz de ofrecer una experiencia tan alucinante.

La ambientación será terrorífica. No se tratará de un juego de terror "al uso", pero eso no quitará para que nos dé algún que otro susto...

Estos trajes serán los que podremos lucir en el modo online. Sólo tendrán una función estética, ¡pero molan muchísimo!

Moverse sin parar mientras disparamos será la mejor estrategia, ya que no habrá apenas objetos tras los que cubrirse. ¡Acción en estado puro!

Switch

The Elder Scrolls V: **Skyrim**

El Sangre de Dragón emprende su mayor aventura.

BETHESDA
ROL
17 DE NOVIEMBRE

¿Os imagináis ser libres en un inmenso mundo de fantasía medieval? Pues eso, y mucho, muchísimo más, es lo que nos ofrecerá Skyrim. Para muchos, uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos. ¡Y dentro de nada estará en Switch!

Forja tu propio destino

La historia arrancará con el regreso de los dragones a las tierras de Skyrim. Y nosotros seremos el elegido, o Sangre de Dragón, para devolver la paz. Esto dará pie a **una aventura tan grande y épica como pocas veces se ha visto** en un juego. ¡Y con un desarrollo totalmente libre! Habrá misiones principales y secundarias, pero lo mejor es que podremos "desviarnos" para hacer casi cualquier cosa: comprar una casa, casarnos, forjar armaduras, aprender un oficio... ¡una pasada! Nuestro personaje, que será personalizado, subirá de nivel, aprenderá habilidades y mejorará su equipo, lo que nos permitirá enfrentarnos a temibles criaturas... ¡y a enormes dragones! Todo esto podremos vivirlo en la TV o en la pantalla portátil de Switch. Además, vendrá con extras exclusivos, como el traje de Link en Zelda Breath of the Wild, o **control por movimientos** con los Joy-Con separados.

Y TÚ, ¿DE QUÉ CLASE ERES?

Crear un personaje al principio del juego será muy importante. Habrá muchas clases distintas (guerrero, mago, arquero), y cada una de ellas tendrá sus puntos fuertes y débiles. Así, podremos vivir la aventura con un estilo distinto según nuestras preferencias.



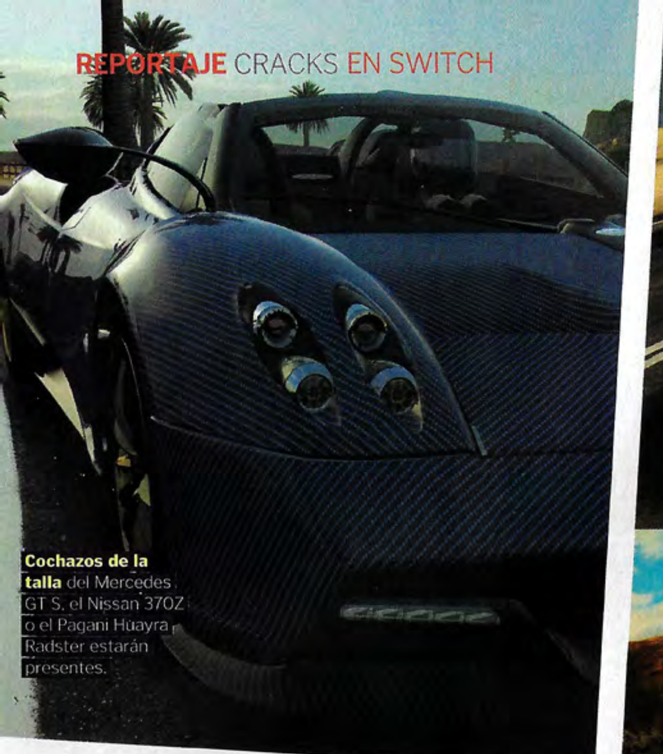


Los arcos serán una de las armas más eficaces. También podremos luchar con espadas, hachas o incluso aprender conjuros mágicos.

Los dragones aterrorizarán a los numerosos pueblos de Skyrim. Nosotros seremos los únicos capaces de hacerles frente.

MÁS DE 100 HORAS DE JUEGO NOS ESPERAN EN ESTE ENORME JUEGO DE ROL, QUE ADEMÁS TENDRÁ UN DESARROLLO VARIADÍSIMO. ¡SKYRIM SERÁ UNA TIERRA REPLETA DE POSIBILIDADES Y SORPRESAS!

En primera persona todo será más inmersivo, sobre todo jugando con los Joy-Con separados. Pero también podremos elegir una vista en tercera persona.



Cochazos de la talla del Mercedes GT S, el Nissan 370Z o el Pagani Huayra Radster estarán presentes.

Habrá muchos circuitos, y lo mejor de todo es que presentarán diferentes superficies, como asfalto o gravilla.

UN SIMULADOR REALISTA. ESTA ES LA MEJOR MANERA DE DEFINIR A ESTE JUEGO DE COCHES, QUE INCLUIRÁ UN MONTÓN DE VEHÍCULOS REALES Y DE TRAZADOS CON DISTINTAS SUPERFICIES.

Switch

Gear Club Unlimited

El simulador de velocidad que Switch necesita.

MICROIDS
VELOCIDAD
1 DE DICIEMBRE

¡La velocidad "auténtica" ya calienta motores en Switch! Desarrollado por Microids, un estudio afincado en Francia, Gear Club Unlimited nos pondrá al volante de más de una treintena de espectaculares cochazos. Todos ellos pertenecerán a marcas reales, como BMW, Ford, Mercedes o Jaguar. ¡Y podremos mejorarlos en el taller!

Carreras sin límite

De momento hay tres modos de juego confirmados: Derby, con carreras con 8 vehículos en pista; Time Trial, en el que habrá que competir contra el crono, y por último, el modo Rally, con apasionantes carreras off-road. Juntos sumarán **más de 400 carreras, que se disputarán en 200 pistas** o trazados diferentes. ¡Una barbaridad! Gráficamente, el juego tiene una pinta genial, y Microid ya ha confirmado que funcionará a 1080 p en la televisión. ¡Ese realismo y en FullHD! Si sois fans de la velocidad, no le perdáis el rebufo.

El realismo será total. Y la recreación de los vehículos y trazados nos hará creer que estamos viendo ante una retransmisión de TV.



Switch

L.A. Noire

El mejor cine negro llega a Switch

ROCKSTAR AVENTURA 14 DE NOVIEMBRE

Para ser un policía en Los Ángeles de los años 40 había que ser un tipo duro. Pronto lo comprobaremos en esta aventura, en la que tendremos que resolver enrevesados casos. Para ello, buscaremos pistas, interrogaremos a los sospechosos, recorreremos la ciudad libremente y, de vez en cuando, nos liaremos a tiros.

Switch

Resident Evil Revelations Collection

Sobrevive al horror... ¡por partida doble!

CAPCOM
AVENTURA-TERROR
28 DE NOVIEMBRE

Las dos entregas de Resident Evil Revelations llegarán a Switch en un único pack. ¡Dos juegazos en uno! La mítica saga ofrecerá lo mejor de sí misma en este título. Vamos, que ya os podéis ir preparando para explorar tétricos escenarios mientras resolvéis puzles y os enfrentáis a hordas de zombis. Ambos títulos incluirán grandes dosis de terror y un modo cooperativo local, que aprovechará las opciones exclusivas de Switch. Funcionará a pantalla partida y, una vez más, cada jugador usará un Joy-Con, que sacará partido a su vibración HD... ¡y al control por movimientos!





Los zombis, y otras criaturas aún peores, serán nuestros enemigos. ¡Y no siempre iremos sobrados de munición!

Switch

RiME

Cuando el arte se convierte en videojuego

TEQUILA WORKS AVENTURA 17 DE NOVIEMBRE

La mejor obra del estudio español Tequila Works está a punto de exhibirse en Switch. RiME será una aventura mágica, y de ritmo pausado, en la que la exploración y los puzles serán la clave. Este viaje, protagonizado por un misterioso e indefenso niño, destacará por su increíble apartado artístico, inspirado en las pinturas de Joaquín Sorolla y en los colores del Mediterráneo. ¡Una verdadera delicia para los sentidos!



Exploración, saltos y puzles se unirán en esta mágica aventura. Su historia promete ser altamente emotiva.


Pokémon
ULTRALUNA
Pokémon
ULTRASOL



¡Descubre Ultrasol y Ultraluna!

Los secretos de las nuevas ediciones

Falta menos de un mes para que podamos disfrutar en nuestras Nintendo 3DS de dos nuevas ediciones de Pokémon. Al igual que Pokémon Sol y Luna, estarán ambientadas en la región de Alola, ¡y ya conocemos un montón de nuevos detalles y novedades! Acompáñanos a descubrir todo lo que nos espera en estos dos súper juegazos.

Ya podemos coger el calendario y comenzar con la cuenta atrás para la llegada de los nuevos Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna, y es que estamos a menos de un mes del próximo **17 de noviembre**, fecha en la que estas nuevas ediciones serán lanzadas a nivel mundial. Para saciar, aunque sólo sea durante un rato, las ganas que tenéis de poder haceros ya con ellos, aquí os traemos todas las novedades (que no son pocas) que se han desvelado desde nuestro reportaje del mes pasado. Para empezar, ya sabemos muchos más detalles sobre los tres pilares fundamentales de los juegos: **Necrozma, Solgaleo y Lunala**. El Pokémon legendario de aspecto metálico podrá adoptar dos nuevas formas. Por un lado, tenemos a Necrozma Melena Crepuscular, de tipo Psíquico y Acero, que se manifestará cuando Necrozma controle el cuerpo y la mente del Pokémon legendario Solgaleo. Esta fusión contará con la habilidad ➲



El Ultraumbral

¡Un nuevo modo de viajar!
Los protagonistas de Pokémon Ultrasol y Ultraluna podrán subirse a lomos de Solgaleo o Lunala para cruzar el Ultraumbral, y realizar una especie de viaje entre portales. Y es que esta vez no serán los Ultraentes los que vendrán a visitar el archipiélago de Alola, sino que seremos nosotros los que iremos a buscarlos a ellos a través de esta nueva conexión. Además, durante cada viaje, seremos los jugadores los que controlaremos a Solgaleo y Lunala. Dependiendo de nuestra habilidad, podremos conseguir nuevos objetos y herramientas que nos ayudarán durante el resto de la aventura. Se tratará de un minijuego al más puro estilo Starfox.



➲ **Si Necrozma absorbe por la fuerza** al Pokémon legendario Lunala, éste adoptará una nueva forma: Necrozma Alas del Alba, de tipo Psíquico/Fantasma.



➲ **Si es Solgaleo el Pokémon** absorbido por Necrozma, pasará a llamarse Necrozma Melena Crepuscular, de tipo Psíquico Acero, al igual que Solgaleo.

Nuevos Ultraentes o UEs: Explosivo, Bloques y Viscoso

¡Tres nuevas misteriosas criaturas! Aunque en el número anterior ya hablamos sobre la existencia de dos de estos nuevos ultraentes, únicamente revelamos su apariencia... ¡este mes os contamos mucho más! Ya sabemos sus tipos y algunos ataques de UE Explosivo y UE Bloques, y conocemos a una tercera nueva criatura: UE Viscoso, que tiene un aspecto muy parecido al del Pokémon legendario Mew, pero con una apariencia mucho más amenazadora. ¿Será este Pokémon de tipo Veneno uno de los favoritos de los fans en esta nueva entrega? De momento, ya ha reunido muchísimos adeptos por las redes sociales, así que papeletas no le faltan. Una curiosidad es que cada miembro de la Unidad Ultra posee un Ultraente distinto, y ya sabemos que tres de ellos poseen a cada uno de estos tres nuevos Pokémon. ¿Tendrá el cuarto integrante de la Unidad Ultra a un cuarto Ultraente del cual todavía no sabemos información, o será uno de los Ultraentes de Sol y Luna?



VISCOSO
Todo lo que tiene este pequeñín de cuco, lo tiene de temible. De tipo Veneno puro, tiene la estadística de Ataque Especial por las nubes.

EXPLOSIVO
De tipo Fuego y Fantasma, este nuevo Ultraente cuenta con un ataque exclusivo, conocido como Cabeza Sorpresa.

BLOQUES
Este Ultraente es de tipo Roca y Acero, y está formado por cientos de ladrillos de piedra.

Armadura Prisma, y será capaz, tanto de desgarrar a sus oponentes con las garras potenciadas de sus cuatro extremidades, como de propulsarse disparando haces de luz negra desde ambos lados de su pecho. Por otro lado, si Necrozma controla al Pokémon legendario Lunala, adoptará la forma Necrozma Alas del Alba, de tipo Psíquico y Fantasma, que acelera disparando luz negra por la espalda, además de proyectar (por las puntas negras de sus alas) haces de energía que emitirán un oscuro brillo. Esta forma poseerá también la habilidad Armadura Prisma y, tanto en su forma normal como en sus dos nuevas formas, Necrozma podrá efectuar un nuevo ataque llamado **Géiser Fotónico**. Esta acción es capaz de envolver al Pokémon objetivo en una enorme columna de luz, comparar el Ataque y Ataque Especial del usuario, e infligir daño con la característica cuyo valor sea más alto. Es parecido a la dinámica de Psicocarga, pero mucho más útil. También se han desvelado dos nue-



Cuando salgamos en busca de Ultraentes visitaremos varias dimensiones, cada una ellas con las características propias del Ultraente que la habita.



vos movimientos Z exclusivos de Solgaleo y Lunala. Embestida Solar, de tipo Acero, es el movimiento Z que Solgaleo podrá usar si conoce Meteoimpacto y lleva consigo un Solgaleostal Z. Este poderoso ataque provocará daño al Pokémon rival, independientemente de la habilidad que posea. En el caso de Lunala, Deflagración Lunar es su nuevo movimiento Z, de tipo Fantasma, que podrá utilizar si conoce Rayo Umbrío y lleva consigo un Lunalastal Z. Este ataque también provocará daño, independientemente de la habilidad que pueda poseer el rival. Toda una ventaja.

Nuevos Ultraentes, personajes y mecánicas

Además de toda la información sobre los legendarios, también sabemos ya de la existencia del **Ultraumbral**, a través del cual podremos viajar a las distintas dimensiones en las que habitan los Ultraentes. Por otra parte, ¡os presentamos Ultrópolis! Un mundo al que el Pokémon legendario ➲



➲ **Para cruzar el Ultraumbral** tendremos que subir a lomos de Solgaleo o Lunala, dependiendo del juego, y equiparnos con una armadura especial.

DARIUS
Darius es el compañero de Zoe y estará presente únicamente en Pokémon Ultrasol.

SIRO
Es el mayor de los cuatro. Forma equipo con Miria y tan sólo aparece en Pokémon Ultraluna.

MIRIA
Esta entrenadora posee un UE Viscoso. Es la compañera de equipo de Siro, y sólo aparece en Pokémon Ultraluna.

ZOE
Es la más joven de los cuatro y la compañera del miembro Darius. Tan sólo aparece en Pokémon Ultrasol.

Nuevos personajes: la Unidad Ultra

¡Cuatro misteriosos Entrenadores! Estos extraños y peculiares individuos, que por sus vestimentas bien podrían ser los nuevos villanos del Equipo Galaxia, están reuniendo información sobre los Ultraentes por todo el archipiélago de Alola. Como no podía ser de otra manera, también se interpondrán en nuestro camino, y nos tocará luchar contra ellos. Eso sí, aún no sabemos si sus intenciones son buenas o malas. Como podemos observar en algunas de las ilustraciones, estos cuatro miembros de la Unidad Ultra también son capaces de viajar por el Ultraumbral, y visitarán con nuestro protagonista la nueva ciudad de Ultrópolis. Además, sabemos que uno de ellos posee un UE Viscoso, por lo que es probable que todos utilicen Ultraentes para combatir. Los cuatro son provenientes de otras dimensiones del Ultraumbral y, mientras Darius y Zoe desempeñarán un papel central en Pokémon Ultrasol, Miria y Siro harán lo propio en Pokémon Ultraluna.



¡Cosmog ha vuelto a salirse de la mochila! Bueno, esta vez es Cosmoem, pero está claro que este adorable Pokémon volverá a dar que hablar.

La nueva Ultrópolis

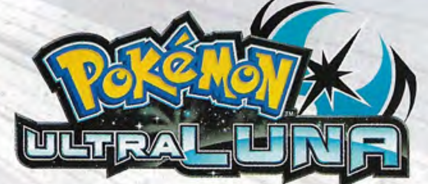
¡Un nuevo mundo inexplorado nos espera! Otra de las novedades más destacables de Pokémon Ultrasol y Ultraluna es la nueva ciudad: Ultrópolis. Esta inmensa urbe, a la que podremos acceder junto a los miembros de la Unidad Ultra, tiene una característica muy especial: el Pokémon legendario Necrozma se ha hecho con toda la luz de la ciudad... y nosotros seremos los encargados de resolver el entuerto. ¿Qué esconderá esa gigantesca torre? ¡Es posible que ahí sea donde se esconda Necrozma, ya que es el único sitio con luz de toda la ciudad! Como podemos ver en la imagen, los cuatro miembros de la Unidad Ultra (Darius, Zoe, Siro y Miria) nos acompañarán en la investigación, por lo que seguro que aquí descubriremos más detalles sobre los Ultraentes y el Ultraumbral. Todavía tendremos que esperar para conocer más detalles sobre Ultrópolis, pero hay algo que sí podemos asegurar: esta ciudad va a traer grandes sorpresas al universo Pokémon.

Necrozma ha arrebatado la luz, y os desvelamos la existencia de tres nuevos Ultraentes: **UE Viscoso, UE Explosivo y UE Bloques**. Además de todo esto, también sabemos nuevos detalles sobre nuestra compañera inseparable de viaje. La RotomDex, que regresará con notables mejoras. Y es que, cuanto más nos comuniquemos con Rotom durante nuestra aventura, mayor será nuestra compenetración con este pequeño y curioso

> ESTAS DOS NUEVAS EDICIONES CONTARÁN, TANTO CON NUEVOS ULTRAENTES, COMO CON NUEVAS FORMAS DE OTROS POKÉMON.

Pokémon, y más se prestará Rotom a ayudarnos con funciones como la Rotómbola, con la que podremos conseguir varios objetos especiales que facilitarán nuestro viaje por Alola. Por ejemplo, algunos aumentarán los Puntos de Experiencia obtenidos tras un combate durante un tiempo limitado, mientras que otros facilitarán la captura de Pokémon salvajes. Y si **los lazos con nuestro Rotom** se estrechan lo suficiente, éste podrá concedernos un poder especial durante los combates... ¡que nos permitirá ejecutar un segundo movimiento Z! Estamos deseando que llegue por fin el próximo 17 de noviembre para poder disfrutar de todas las novedades, y las analizaremos a fondo. El mes que viene, ¡el análisis!

¡Súper Concurso!





¡YA NO FALTA CASI NADA!

Revista Oficial Nintendo quiere que disfrutéis de las nuevas aventuras de Pokémon. Pero vais a tener que trabajaros el premio. Tenéis que enviarnos imágenes sobre lo que os mola Pokémon. Valen fotos de colecciones, disfraces, dibujos... De entre todas las participaciones que recibamos antes del 20 de noviembre, nuestra redacción elegirá a los tres más originales. Enviadnos las fotos junto a vuestros datos personales a: revistanintendo@gmail.com

¡Regalamos 3 PACKS con todo esto!













New Nintendo 2DS XL Edición Poké Ball

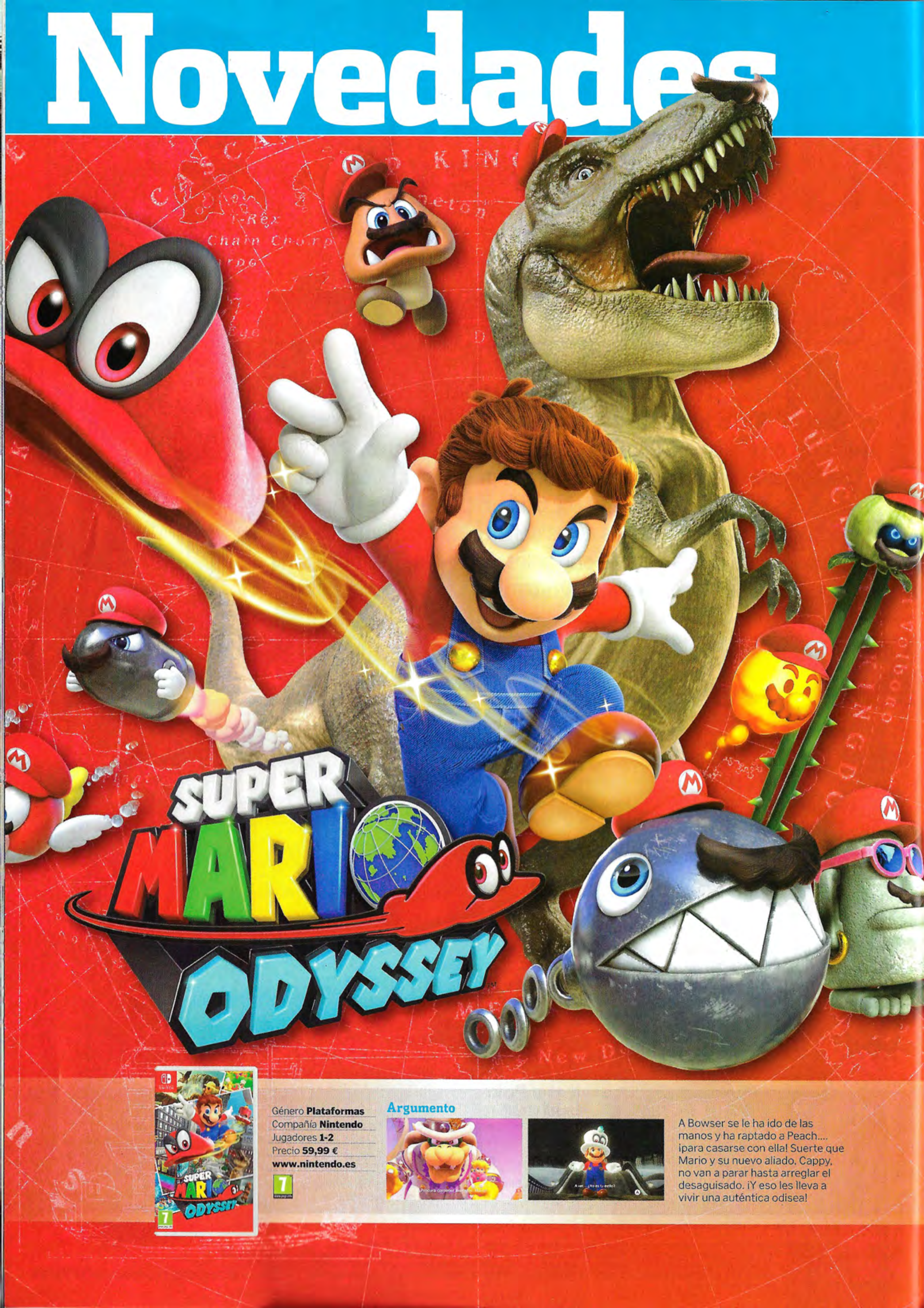
LA CONSOLA portátil por excelencia, en la increíble versión que llegará junto al juego.

Pokémon Ultrasol o Pokémon Ultraluna

UNA VERSIÓN DEL JUEGO a elegir por el ganador, para que la consola se estrene de la mejor manera.

Guía oficial

ALOLA SIN SECRETOS gracias a la mejor y más completa guía. ¡No te faltará de nada!


Novedades
SUPER MARIO ODYSSEY
Género Plataformas
Compañía Nintendo
Jugadores 1-2
Precio 59,99 €
www.nintendo.es
7
Argumento
A Bowser se le ha ido de las manos y ha raptado a Peach.... ¡para casarse con ella! Suerte que Mario y su nuevo aliado, Cappy, no van a parar hasta arreglar el desaguisado. ¡Y eso les lleva a vivir una auténtica odisea!



Explorar mundos abiertos es el nuevo reto de Mario. Son muy distintos entre sí, pero todos están abarrotados de detalles, caminos alternativos, secretos...



Las plataformas no faltan a la cita. Estas zonas están integradas en la exploración de forma magistral. ¡Y su planteamiento es más original que nunca!



¡Mira qué bien se mueve Mario!

Los años no pasan por nuestro amigo bigotudo. Mario conserva todos sus movimientos "de siempre", como el salto mortal, el triple salto o la voltereta lateral. Por supuesto, también es capaz de asirse a salientes, recoger y lanzar objetos, o ejecutar su devastador salto bomba. ¡Pero eso no es todo! Ahora Mario ha perfeccionado algunas de sus técnicas, como el utilísimo salto de longitud, y ha aprendido algunos movimientos nuevos. ¡Vamos a descubrir de lo que es capaz esta vez!



Rodar es ahora un movimiento vital para alcanzar velocidades de vértigo.



Atacar lanzando el sombrero es la mejor forma de acabar con los malos.



Mantener a Cappy en el aire nos permite improvisar una plataforma.

Poco más de 9 meses han pasado desde que, el 13 de enero de este año, alucinamos con el primer tráiler de Super Mario Odyssey. Fueron tan sólo dos minutos de vídeo y, aún así, suficientes para ilusionarnos al máximo y, al mismo tiempo, dejarnos un nudo en el estómago. ¿Conseguiría el aventurero superarse a sí mismo? ¡El listón de los Super Mario 64, Sunshine y Galaxy no podía estar más alto! Fue en ese momento cuando la Odyssey emprendió el último tramo de un largo viaje que, por fin, ha alcanzado su destino final: la estrella más brillante de la galaxia consolera: Nintendo Switch.

Ha llegado el momento. Mario ha vuelto. Y lo hace para **recordarnos la verdadera esencia de los videojuegos**, que a menudo parece enterrarse entre cifras de ventas o debates sobre líneas de resolución. Lo importante es su capacidad para divertirnos y atraparnos. Para dejarnos pegados a la silla y ver que, desde la última vez que miramos el reloj... ¡han pasado ya horas!

¡MARIO HA VUELTO! Y LO HACE CON UNA AVENTURA QUE TIENE UN ÚNICO Y CLARO PROPÓSITO: DIVERTIRNOS SIN REMEDIO.

Reinventando el universo Mario

La inmensa mayoría de elementos clásicos de la saga están presentes, pero ahora podemos verlos desde otra perspectiva gracias a las capturas. Y no sólo eso, durante nuestra aventura descubrimos a un montón de personajes y elementos nuevos que se integran a la perfección en el mundo de Mario. Desde luego, se trata del juego más rico en contenido de toda la saga.



Odyssey

La nave es una de las grandes novedades. Nos permite viajar rápidamente entre los distintos reinos y, además, sirve como "centro de operaciones". En su interior podemos cambiar la ropa de Mario y admirar los recuerdos que adquirimos en las diferentes tiendas.

Capturas

El concepto más revolucionario del juego. Hay más de 50 objetos y personajes que podemos capturar al lanzarles nuestra gorra. El efecto que adquirimos al hacerlo varía considerablemente de uno a otro. ¡Os lo vais a pasar de miedo experimentando con todos!





Lunas

Las energilunas son los objetos más deseados. Su concepto es similar al de las estrellas de Mario 64 o Super Mario Galaxy, sólo que, en esta ocasión, su número es mucho mayor. Además, las formas en las que se consiguen también son más variadas que nunca.

Vestuario

Más de 30 trajes y sombreros esperan a ser adquiridos en las tiendas o desbloqueados en momentos puntuales. El diseño de todos es una maravilla, y además podéis combinar los sombreros con los uniformes a voluntad. No aportan ninguna habilidad extra, pero, en ocasiones, ir vestido adecuadamente puede abrirnos puertas. Ya sabéis: "allá donde fueres, haz lo que vieres...".



Chef

Explorador



Traje negro

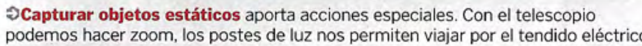


Traje soltitleco



Calzoncillos

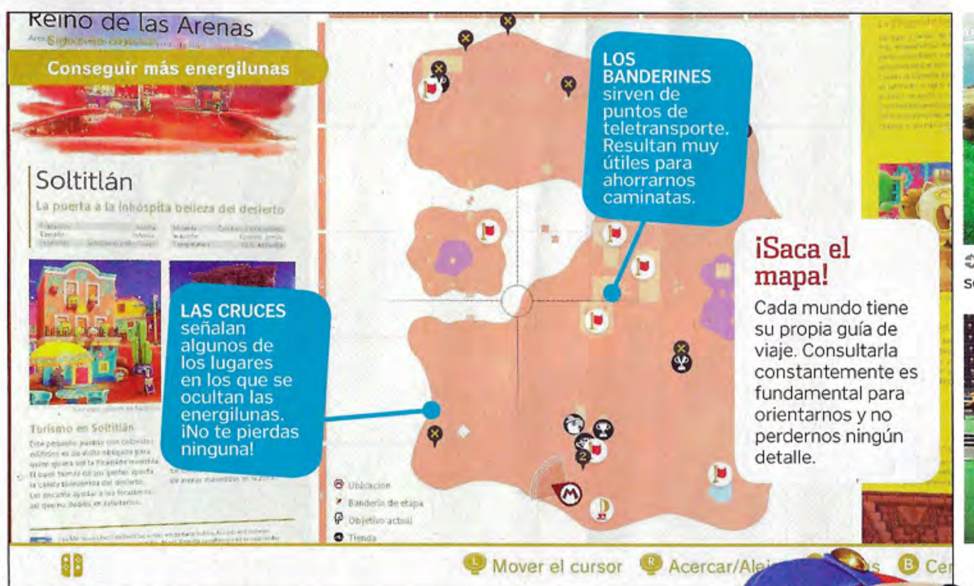




Capturar objetos estáticos aporta acciones especiales. Con el telescopio podemos hacer zoom, los postes de luz nos permiten viajar por el tendido eléctrico...



Muchos seres vivos y algunos objetos, como los tanques, se pueden controlar tras ser capturados. Cada uno de ellos tiene unas habilidades y un control diferente.



¡Saca el mapa!

Cada mundo tiene su propia guía de viaje. Consultarla constantemente es fundamental para orientarnos y no perdernos ningún detalle.

Los Chomp Cadenas capturados no pueden soltarse, pero sirven para abrir caminos ocultos.



Cotorrete está en cada mundo. Y siempre tiene pistas preparadas. ¡Qué ave tan lista!



Capturar todo lo que se te ocurra es una de las cosas más divertidas del juego.

Super Mario Odyssey no sólo lo consigue, sino que eleva esa sensación a cotas que pocas veces habíamos vivido. Y lo hace a través de una odisea tan alucinante y repleta de sorpresas que la convierte en el mejor regalo posible para sus fans. Es por ello que, en este análisis, sólo vamos a incluir las "indispensables". Merecéis vivirlo vosotros mismos. ¡Ya nos lo agradeceréis!

Una boda mal avenida

La historia comienza con Bowser raptando a Peach... ¡para casarse con ella! Junto a ellos, y también cautiva, está Tiara, del Reino Sombrero. La casualidad (y el último golpetazo de Bowser) hacen que Mario caiga justo en ese lejano reino. Allí conoce a Cappy, el hermano de mayor de Tiara, por lo que deciden perseguir a Bowser uniendo sus fuerzas. ¿Y cómo lo hacen? Pues muy fácil: El pequeño ente se instala a vivir en el sombrero de Mario. Así, y nada más empezar, a los saltos clásicos de Mario sumamos **la habilidad de lanzar el sombrero** con "Y". Pronto descubrimos que, al hacerlo, algunos elementos del escenario se destruyen, ciertos enemigos son derrotados, pero otros... ¡son capturados! Ni os imagináis lo que alucina Mario cuando captura por primera vez una rana y se convierte en un anfibio bigotudo capaz de saltar

LANZANDO EL GORRO, MARIO PUEDE CAPTURAR A MÁS DE 50 OBJETOS Y CRIATURAS. ¡LAS POSIBILIDADES SON ENORMES!

Captura sin límites

Preparaos para vivir las situaciones más inverosímiles con los personajes más insospechados. ¡No vais a poder parar de capturar! Y es que lanzar el gorro a ciertos objetos y personajes tiene premio. El mejor, sin duda, es cuando capturamos algo que se puede mover libremente. Es increíble el juego que da esta nueva habilidad de Mario. Y no sólo eso: capturar al personaje adecuado suele ser la clave para superar ciertas situaciones. ¡Atentos a las habilidades de algunas capturas!



Hermano Martillo salta muy alto y lanza sartenes destructivas sin parar.



Bill Bala puede volar libremente y destruir paredes al impactar con ellas.



El Planeosaurio... planea. ¡Pero no os imagináis lo útil que resulta capturarlo!



El T-Rex es una mala bestia. Corre mucho y destruye todo a su paso.



Los Sherm son unos tanques de lo más poderoso. Si los capturas puedes moverte y disparar proyectiles.



Las fases en 2D de estilo retro son geniales. Y lo mejor de todo es que están totalmente integradas en el desarrollo. Es una pasada ver cómo Mario cambia de dimensión en décimas de segundo... ¡al atravesar una tubería!



El modo foto

Se activa en cualquier momento pulsando abajo en la cruceta. Al hacerlo, la acción se congela y podemos rotar la imagen 360 grados, hacer zoom, aplicar un montón de filtros... ¡Una pasada!





altísimo. Una vez recuperado del susto, y tras volver a su forma habitual con "L", a Mario le toca centrarse en su primera misión: **conseguir energilunas para arreglar la nave Odyssey**, con la que Cappy y él podrán perseguir a Bowser por diferentes reinos. ¡Suerte que lo consiguen en un periquete!

¡Viva la libertad!

Las lunas sirven de combustible para la Odyssey. Así, tras encontrar unas pocas, la nave consigue la potencia necesaria para alcanzar su siguiente destino: Reino de las Cataratas. En este exuberante paraíso natural necesitamos conseguir otro número determinado de lunas para viajar al siguiente mundo... y así sucesivamente. ¿Pero sabéis lo mejor de todo? Que a Mario parece haberle gustado la fórmula de Zelda Breath of the Wild. Al igual que Link podía ir a por Ganondorf y completar después el grueso de la aventura, el fontanero bigotudo también nos deja elegir: **podemos centrarnos en recoger "sólo" las lunas necesarias** (sobre un cuarto del total) y llegar a los créditos en unas 12 horas, o, por el contrario, dedicar mucho más tiempo a conseguir el máximo número de lunas en cada reino antes de viajar al siguiente. Lo hagamos como lo hagamos, el juego está pensado para que su ritmo no decaiga nunca en las incontables horas que nos



¡Lanza y agita!

Podemos jugar con los Joy-Con separados. Lanzar a Cappy con un golpe de muñeca es toda una delicia.

CADA REINO PUEDE SER REVISITADO TRAS SER DESCUBIERTO. ¡PARA ESO TENEMOS LA ODYSSEY!





Las motos son la mejor manera de moverse en el Reino Urbano. Su vibración HD es brutal. ¡Parece real!



Bucear tampoco se le resiste a Mario. Eso sí, hay que controlar siempre su nivel de oxígeno.



Plantar semillas hace que crezcan largas raíces por las que podemos trepar. ¿Os suena?



Las risas están aseguradas. El juego está repleto de momentazos divertidísimos. Pero ojo, que los nostálgicos también pueden echar alguna lagrimilla...

lleva conseguir las más de 800 lunas. Sí, habéis leído bien. ¡Más de 800! Y lo mejor de todo es que, de cualquier manera, **tras los créditos la aventura sigue creciendo** ¡Y no os imagináis de qué manera! Pero eso es algo que, de nuevo, preferimos que descubráis por vosotros mismos. Es memorable...

¡En busca de lunas!

Hasta ahora hemos hablado mucho de las lunas, pero, ¿cómo se consiguen? ¡De cientos de maneras! Cada reino tiene una ambientación, orografía y criaturas distintas, lo que da pie a incontables posibilidades. En todos ellos la exploración es muy importante, y recorrerlos es toda una delicia gracias a su impresionante diseño: **inspiradísimas zonas de plataformas, divertidos minijuegos, pruebas contrarreloj en moto, o elaborados puzles** se fusionan para encajar tan bien como un Tetris. Y la pieza central que las sostiene es, casi siempre, la habilidad de capturar. ¡Y hay más de 50 formas! Podemos capturar a un Cheep Cheep y llegar al fondo de las profundas aguas de Reino Ribereño, destruir todo a nuestro paso manejando al Tiranosaurio del Reino de las Cataratas, convertirnos en una gota de lava para atravesar los candentes ríos de lava

De viaje por los destinos más exóticos

No os vamos a desvelar el número total de reinos para no arruinaros la sorpresa. Pero sí os podemos decir que son más de una docena. ¿Y lo mejor de todo? Que su aspecto es tan bonito artísticamente como magistral en lo que respecta al diseño "jugable". Todos tienen, literalmente, cientos de cosas por hacer. ¡Y siempre están en consonancia con su temática!



Reino de los Fogones destaca por el contraste entre sus peligrosos ríos de lava y el alegre colorido de sus tierras



Reino Ribereño esconde su verdadera esencia bajo sus ricas y profundas aguas.



Reino Urbano es... ¡lo más! Una gran ciudad "realista" a la que no le falta nada.

¡También cooperativo!

El modo para dos jugadores nos invita a compartir los Joy-Con con un amigo. En él, uno maneja a Mario y el otro a Cappy. La pantalla nunca se divide, por lo que la comunicación entre ambos jugadores es fundamental. Lo cierto es que no ofrece demasiadas posibilidades "extra", sobre todo para el que maneja a Cappy. Pero, sin duda, se trata de un añadido capaz de ofrecer momentos muy divertidos.



Cada jugador maneja a un personaje, pero no pueden separarse demasiado.



Cappy es capaz de volar más lejos en este modo. ¡Ideal para recoger objetos!

Los enemigos finales

Los Broodal son los nuevos villanos que acompañan a Bowser. Estos cuatro conejos planeadores de bodas nos dan mucha guerra, ¡pero no son los únicos que nos plantean enfrentamientos finales! Durante su aventura, Mario y Cappy se topan con otros jefes de tamaño colosal. Como siempre, para vencerles hay que buscar su punto débil y cebarnos en él a tope.

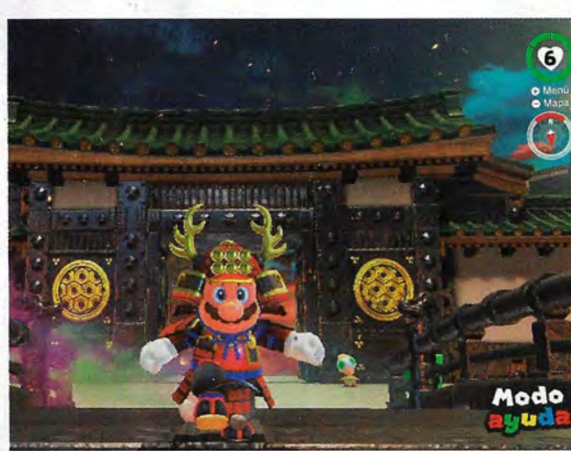


Los Broodal también utilizan sombreros como armas... ¡y hasta a Chomp Cadenas! Desde luego, no se cortan un pelo.



Este pulpo gigante nos espera con los tentáculos abiertos en Reino Ribereño. ¿A quién hay que capturar para ganarle?

El Modo Ayuda se puede activar en cualquier momento. Si jugamos así tenemos seis "toques" de vida, y además recibimos indicaciones hasta la posición de algunas de las energilunas.







Las monedas sirven para adquirir trajes en las tiendas de cada mundo. También podemos comprar adornos y pegatinas para decorar la Odyssey.

del Reino de los fogones... ¡y hasta tomar el control de un habitante de Reino Urbano para ayudarle a ganar una carrera de coches teledirigidos! **La variedad de situaciones es tan grande y tan original** que nunca se pierde la capacidad de sorpresa. Ni siquiera cuando nos enfrentamos a los numerosos enemigos finales, cuyas mecánicas utilizan muy bien todas las posibilidades del juego. Ah, y todo eso sin olvidar las geniales zonas 2D al estilo Mario Bros. de NES. De nuevo, resulta increíble ver lo bien que se fusionan, haciéndonos cambiar de dimensión en décimas de segundo. ¡Y encima son divertidísimas! Pero aún hay más: monedas doradas (comunes) y locales (cada reino tiene 100) con las que comprar adornos para la Odyssey o trajes para Mario... ¡Y hay más de 30! Vale que no nos dan ninguna habilidad especial, pero son todos un puntazo y una maravilla artística.

¡Y cómo se ve!

Super Mario Odyssey es, sin duda, **el mejor exponente gráfico** de la aún joven vida de la Switch. Decir que el juego es precioso es, desde luego, quedarse muy corto. El trabajo artístico invertido en cada reino es brutal: las puestas de sol bañando las ocres tierras de Reino Perdido, las cristalinas aguas de Reino del







Los gráficos son los mejores que hemos visto en Switch hasta el momento. ¡Mario parece salirse de la pantalla!



El Capitán Toad es sólo uno de los cameos. ¡Encontrarle siempre tiene premio!



Los perros siempre están dispuestos a jugar con nosotros y a desenterrar algún tesoro.

Minijuegos

Los habitantes de cada reino tienen sus gustos... ¡en forma de minijuego! Hay un montón de ellos por descubrir. Desde carreras por laderas heladas a competiciones de coches teledirigidos. Y, encima de todo, podemos conectarnos a internet para participar en los ranking online.



Saltar a la comba es todo un clásico del Reino Urbano. Al principio es fácil, pero la velocidad aumenta progresivamente.



El vóley-playa es el deporte de moda en Reino Ribereño. ¡Menuda mala idea tiene el caracol que nos lanza la pelota!

ES UN PRODIGIO ARTÍSTICO Y TÉCNICO. DISEÑOS, ILUMINACIÓN, EFECTOS... TODO LUCE DE FORMA MARAVILLOSA.

Lago, la magnificencia de los rascacielos de Reino Urbano... **cada mundo está recreado con un cuidado exquisito**. Y todos están llenos de vida. De decenas de habitantes con los que hablar, de fauna con la que interactuar, de enemigos a los que derrotar o capturar... y siempre al ritmo de unos geniales efectos y de unas melodías que no podréis dejar de tararear. Es arte en movimiento, y a unos fluidísimos 60 fps tanto en TV como en portátil. Super Mario Odyssey es **todo un homenaje a los fans del bigotudo héroe**. Se siente como el primer día que jugamos a Super Mario 64, refresca como aquel verano que pasamos con Sunshine y es tan innovador como fueron los Galaxy. Y, aún con todo eso, sigue conservando la esencia de sus títulos clásicos. De aquellos con los que crecimos y con los que nunca dejaremos de hacerlo. Ya podéis deshacer ese nudo en el estómago: Mario no solo ha vuelto, sino que lo ha hecho de la mejor forma posible. ¡Larga vida al rey!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Una auténtica delicia para los sentidos. Y a 60 fps fluidísimos.

Diversión ★★★★
Un ritmo perfecto, variedad arrolladora... ¡Insuperable!

Sonido ★★★★
Las melodías y efectos son, sencillamente, sublimes.

Duración ★★★★
Si queréis conseguirlo todo, pedíos unas largas vacaciones.

Largo, variado, divertido, sorprendente, precioso... una auténtica obra maestra.

Por decir algo, que el modo para dos jugadores podría haber dado más de sí.

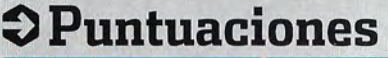
Nuestra opinión

Mario alcanza la perfección... otra vez.

Si Super Mario 64 fue un juego perfecto y adelantado a su época, de Odyssey no se puede decir menos. Es pura magia, arte en movimiento y diversión en su máxima esencia. ¡Gracias, Mario!

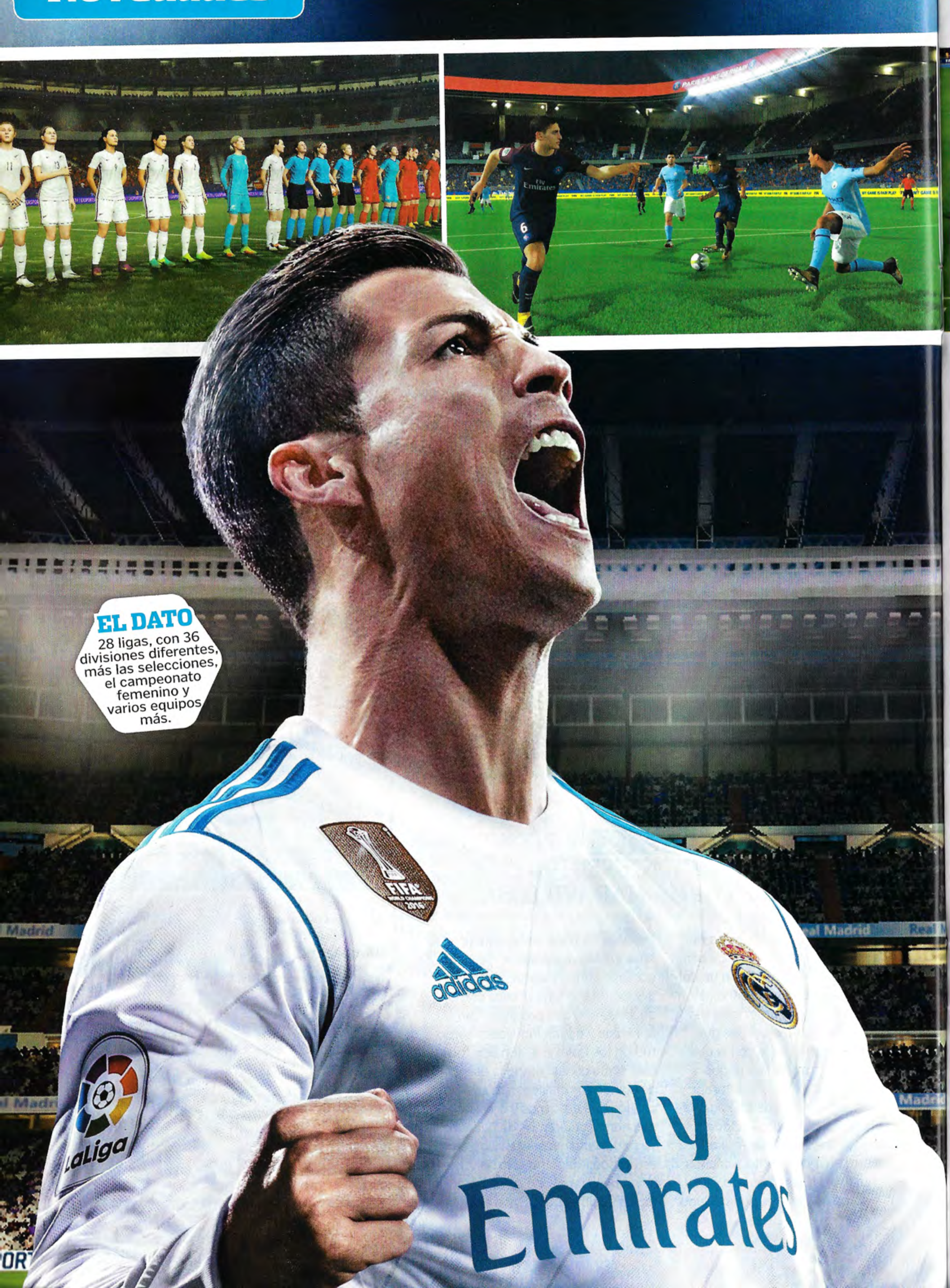
Te gustará...

Más que... Y más que...



Total

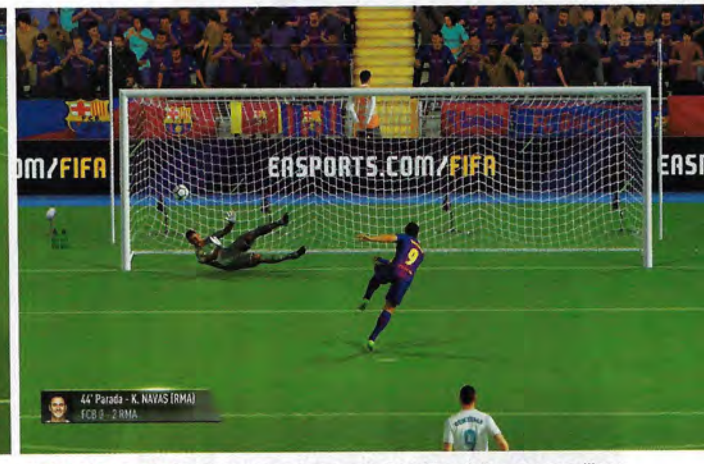
100



EL DATO
28 ligas, con 36 divisiones diferentes, más las selecciones, el campeonato femenino y varios equipos más.



Las ayudas se activan pulsando el stick derecho. Son muy útiles para los primeros partidos, ya que ofrecen buenas opciones y señalan la dirección.



El balón parado funciona mejor que nunca. Penaltis y faltas son sencillos y, a la vez, hay que dominarlos. Los córneres son un poco más imprecisos.

FIFA 18

El gran juego del deporte rey se estrena en la consola del momento.





Género **Deportivo**
Compañía **EA**
Jugadores **1-8**
Precio **59,99 €**
www.easports.com



Argumento
La temporada 2017-18 ya está aquí, y el objetivo es alcanzar la gloria, ya sea en los modos para un jugador, o conquistando el estadio más grande del mundo: el online.

Desde aquel primer FIFA International Soccer de SNES han pasado 23 añazos. Entonces sorprendió que un juego de fútbol pudiera tener tantos botones, tantas ligas, tantas animaciones... tanta calidad. A día de hoy, una nueva edición llega a Switch tras cuatro temporadas de sequía, vemos como luce en la pantalla... y nos impresionamos de nuevo como el primer día.

A pie de campo

Todo en este FIFA sabe a real y todo es un salto enorme comparado con la genial edición de 2013 de Wii U. Para empezar, está claro que **se ha cuidado al máximo la experiencia de juego**, que es lo fundamental. De este modo, tanto en pantalla como el la televisión se mantiene una fluidez impresionante, y eso que ahí luce en FullHD... ¡y con qué gráficos! Los primeros planos nunca dejan lugar a dudas sobre qué jugador controla el balón, pero es que, en el caso de los más destacados, incluso su forma de moverse es única. Ronaldo es inconfundible, pero también otros cracks como Messi, Iniesta o Saúl. Por supuesto, lo mismo ocurre con las celebraciones, que calcan las de la vida real, como lo hacen todas las escenas habituales de un partido: sorteo de campos, protestas, peticiones de fueras de juego, celebraciones de títulos, tristezas en las derrotas... De hecho, cuando jugamos finales o partidos cruciales, el estadio se viste de gala y el público se lo toma aún más en serio. Aunque también dependerá de que no les caiga un chaparrón o una nevada, condiciones que tienen una influencia directa sobre el campo, y todo en función de si jugamos en el Bernabéu, en el Metropolitano o en cualquiera de los 78 estadios reales que incluye. Y es que, si hablamos de licencias, está claro que FIFA es imbatible. España viene con dos

LA AMBIENTACIÓN ES TAN FANTÁSTICA QUE, POR SONIDO Y MOMENTAZOS DE VÍDEO, A VECES PARECE DE VERDAD.



Un FIFA único

Switch es un consola con muchas características propias, y FIFA es un juego que sabe sacarles partido. Hasta tal punto es así, que se estrena con varias opciones exclusivas.



En cualquier parte. Por primera vez, un FIFA a lo grande que sale de casa.



Para todos. Para jugar a dobles bastan los Joy-Con, y hay un control "2 botones".



Temporadas locales. Varias consolas se unen para partidos... ¡y competición!

Llega el FUT

FIFA Ultimate Team es mucho más que un modo de juego, es un concepto diferente, otra forma de disfrutar el fútbol digital, ligado al real. Se basa en un sistema de sobres para crear nuestras plantillas, y estos están cargados de jugadores y elementos como contratos o forma física. Hay diferentes categorías, y todos cuestan dinero, ya sea ficticio (monedas) o real (FIFA Points). Estos últimos se adquieren en la eShop y, al cambio, viene a costar un euro cada sobre de oro. Las monedas se ganan superando retos, así que se puede disfrutar íntegramente del modo sin pasar por caja. ¡A por él!



Los sobres están llenos de sorpresas y los hay de muchos tipos y precios.



Las plantillas se llenan poco a poco y, en ellas, hay que crear afinidades.



Para un jugador hay temporadas, torneos, draft y desafíos de la semana.



Online también encontramos varios torneos, temporada, amistosos y draft.



El mercado online es, básicamente, real. ¡Miles de traspasos constantes!

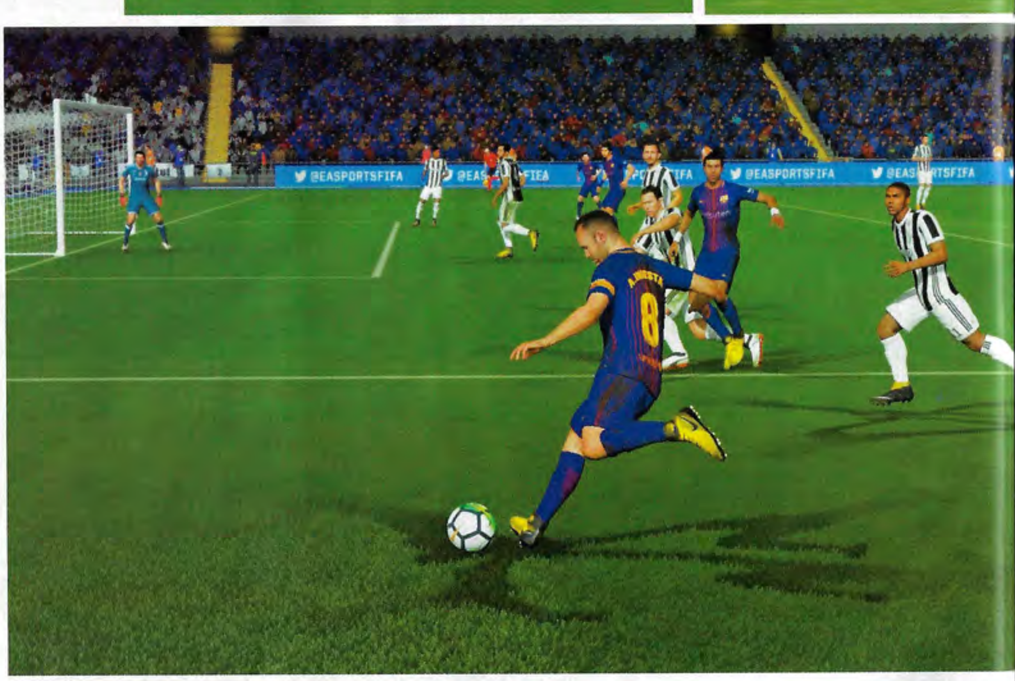
La estrategia es muy importante y podemos dar instrucciones muy completas a los jugadores. La cruceta, además, sirve de atajo para cambios de táctica, y para decidir atacar o defender más.





¡Fútbol femenino!

No están las ligas, pero sí las 15 mejores selecciones del mundo. Por supuesto, España está entre ellas, así que, ¡a luchar por el oro!



divisiones, Liga y Copa, pero es que hay países con aún más categorías, y podemos jugar incluso la liga japonesa. Siempre con los equipos y jugadores reales, actualizados a la última según su momento en la realidad. ¡Y los comentaristas hablan de ello! Manolo Lama, Paco González y Antonio Ruiz está a la última, y hasta nombran a la Nintendo Switch. Es verdad que les falta variedad y hay frases que oiremos hasta la saciedad, pero son los que, por ejemplo, nos hacen saber si un jugador está o no lesionado. ¡Son realmente útiles!

Sudando la camiseta

FIFA es mucho más que elegir una liga y tratar de ganarla. Hablamos de un juego con **un número abrumador de opciones** y modos de juego, con también muchas herramientas de personalización, que incluyen el ejercer de seleccionador, editar las plantillas o hasta crear jugadores. Aunque, para eso, lo genial es empezar una carrera como joven promesa de tu equipo favorito. En ese modo luchamos por formar parte del once o hasta ir a la selección y, **al retirarnos, ¡nos podemos hacer entrenadores!** Claro que también podemos empezar como tales, que es la forma más completa y realista de jugar



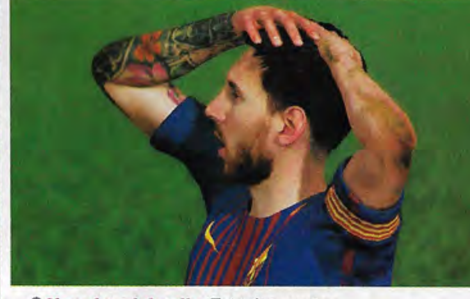
Un mando balón de oro

Desde la salida de Switch sabemos que es la opción más recomendable para jugar en la TV... pero esta vez lo es más que nunca, como jugar con el césped en perfecto estado.

EL NÚMERO DE LICENCIAS ES ABRUMADOR Y ADEMÁS TRAE LAS COMPETICIONES LOCALES CON CLASIFICACIÓN A EUROPA.



EL CLIMA afecta al terreno de juego. Tanto la lluvia como la nieve y hasta la hora, influirán en el partido... y en las equipaciones.



Clavados al detalle. Tatuajes, gestos, celebraciones... todo está cuidadísimo.



¡Lesionado! Se acabó lo de esprintar todo el tiempo, hay que cuidar bien a los jugadores.

Sé un crack

Ya sea como entrenador o jugador, el modo clásico de los FIFA nos lleva a formar una carrera desde el principio, e ir partido a partido. Los torneos y ligas jugados sueltos admiten muchos jugadores, pero no clasifican para competiciones europeas o te llaman para la selección. Aquí está todo, incluidas ruedas de prensa y un mercado de fichajes que atañe a todos los equipos del mundo. La gloria nos espera, pero no es fácil de conseguir.



Podemos crear a un jugador y hacer carrera con él, o elegir a uno ya existente y empezar ya desde lo más alto.



Como mánager tenemos muchas tareas. Los partidos podemos simularlos viendo las acciones más destacadas.

las temporadas con los equipos reales. Hay periodos de fichajes, competiciones europeas... ¡y hasta ruedas de prensa! Los partidos se pueden simular, de forma que sólo ejerzamos de entrenador... pero todo FIFA está hecho para que saltemos al campo a darle a la pelota.

Fútbol total

Todos los botones del mando son útiles y, aún así, no es difícil de controlar. Para los nuevos, recordemos que hay pase corto, largo y al hueco, además de tiro, carrera y un botón especial para combinar con otros (vaselina, pared, etc). En defensa, podemos cambiar de jugador, presionar y entrar más o menos duro. La mayoría de acciones varían según el tiempo que pulsemos el botón. Todo esto es lo básico y funciona igualmente con los Joy-Con por separado. Sí, FIFA permite que, con una sola consola, podamos montar auténticos campeonatos en casa... o en cualquier parte. Pero si tenemos dos Joy-Con o un Mando Pro por jugador, además podremos cambiar estrategias, hacer filigranas y chutar o pasar de diversas formas. Lo mismo pasa si tenemos varias Switch, porque **hasta 8 pueden conectarse de forma local** garantizando piques divertidos al máximo. Y es que el simulador está

SOBRES

Conseguir a CR7 es casi imposible, ya que su ficha es de las mejores. A lograr monedas... ¡y tener suerte!







¡No le he tocado! Las animaciones van mucho más allá de los chutes y pases. Los jugadores agarran, protestan, piden fueras de juego y hasta se tiran al suelo.



La cámara se puede configurar. Además, pulsando el botón - podemos controlar al portero en cualquier momento. Lo común es sacarlo automáticamente con X.



ICONOS

Muchas grandes estrellas, como Ronaldo o Pujol, aparecen en tres momentos diferentes de su carrera dentro del FUT.

cuidado para que sea tan divertido como real. Las físicas, la inteligencia del equipo, la rapidez de respuesta... Tanto es así, que **cualquiera puede empezar a jugar partidos sin más**, sobre todo con el modo dos botones. Es más, lo primero que hace el juego es medirte automáticamente la dificultad. No obstante, para dominarlo a fondo, lo mejor es completar todos los juegos de habilidad y, claro está, ponerlos en práctica en partidos antes de querer ser los mejores en los modos online. En cualquier caso, ahí también podemos elegir la dificultad del rival. Lo que no se puede, por increíble que parezca, es elegir al rival en sí, aunque sea un amigo, y eso es algo que ojalá se solucione con alguna actualización.







Las repeticiones nos ofrecen un control increíble de la cámara, y son una forma de comprobar la espectacularidad del juego. No se pueden guardar, pero sí fotografiar con el botón del mando. ¡Mirad qué salida de Buffon!

Equipos y torneos

Desde el Cádiz hasta el Al Ahli, pasando, claro, por los Madrid, Barça, Bayer o Juve. Todos con sus equipaciones y escudos, y además actualizados, no sólo con las plantillas al día, sino según su rendimiento. ¿Qué falta? Pues la Champions. Con paciencia, se puede crear, y en los modos carrera figura como Copa Campeones.



FIFA ULTIMATE TEAM ENGANCHA AÚN MÁS QUE HACER CARRERA. ESTÁ CUIDADO AL MÁXIMO PARA QUE SEA APASIONANTE.

Por el momento, lo que sí incluye es una completa temporada, llena de divisiones, premios y hasta copas que se van convocando.

El mejor cromo

Pero **la estrella de los modos es el inmenso FIFA Ultimate Team**, donde vamos creando una plantilla a base de "sobres sorpresa". Estos no incluyen sólo jugadores, sino sumatorios de forma física, contratos y multitud de variantes. Hay que saberlos usar, ya que, de lo contrario, se nos desmantelará el equipo, estarán cansados, o se la pasarán de baja. Lo ideal es tener dos onces... ¡o varias plantillas! Todo para jugar tanto solos como online, donde hay temporada, torneos, ¡y hasta draft! Lo miremos por donde sea, FIFA ha entrado al catálogo de Switch tirando la puerta del vestuario. Para la próxima temporada esperamos jugar online con amigos, tener compatibilidad con la app de móviles, y detalles (como los saques de banda) más pulidos, pero este año es ya, por derecho propio, un juego campeón.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
El público es mejorable, pero el resto luce genial y muy fluido.

Diversión ★★★★
El simulador es muy completo, y hay gran variedad de modos.

Sonido ★★★
Comentarios repetidos, pero buenos. Ambientes geniales.



Duración ★★★★
Durará todo el año entre el FUT, las ligas y los piques... en casa.

La fluidez visual. El número y la variedad de los modos. Piques con dos Joy-Con.

No poder jugar online con amigos es inadmisible. Sin Champions. Sin opción táctil.

Nuestra opinión

Un indispensable que debuta marcando

El crack de las ventas españolas ya tiene su edición para Switch, y no es un título menor como los de Wii, sino un FIFA muy completo, que tiene de todo para atraparnos hasta el próximo año.

Te gustará...

Más que...

FIFA 13 (Wii U)

Más que...

PES 2013 3D (3DS)

Total

90

EL DATO
Con esta aventura son ya seis entregas las que suman Mario & Luigi en nuestras portátiles.

NINTENDO 3DS



3

Género **RPG**
Compañía **AlphaDream**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Mario y Luigi deben desbaratar los planes de la Bruja Jijí para hacerse con el poder de la Judía Estelar. En paralelo, El Capitán Goomba y sus secuaces deben rescatar al amo Bowser del lío en el que se ha metido.

Mario & Luigi

Superstar Saga + Secuaces de Bowser

Doble golpe crítico de Rol y Estrategia.

AlphaDream, los responsables de toda la saga de Mario & Luigi, han sido también los encargados de poner al día su aventura fundacional y traerla de vuelta a la actualidad. Nuestras 3DS reciben un espectacular remake que, por si fuera poco, viene acompañado de una aventura completamente nueva y muy satisfactoria, Secuaces de Bowser. ¡Preparaos, porque vienen goombas!

Dos mejor que uno

Han pasado 14 años desde el juego original de GBA, y mucho ha llovido desde entonces. Mario & Luigi: Superstar Saga es el heredero natural de las mecánicas de Super Mario RPG de SNES, con combates por turnos, coloridos escenarios, e historias épicas. Si Paper Mario era su equivalente en las consolas de sobremesa, Mario & Luigi es lo propio a las portátiles. No sólo eso, la saga (y este juego en particular) es **un sentido homenaje al rico y vasto universo de Super Mario**. Cada detalle, guiño, escenario y gag está pensado para evocar los mejores momentos de nuestro fontanero favorito y hacerlos propios. Secuaces de Bowser avanza por otros derroteros, dando profundidad argumental a los siempre carismáticos enemigos de la serie y cambiando de género, del rol puro y duro a la estrategia profunda.

A mí, dame judías

El juego principal respeta hasta el último punto la entrega en la que se

IT'S-A ME!
Son los protagonistas absolutos. Mario y Luigi lucen genial en esta renovada aventura.





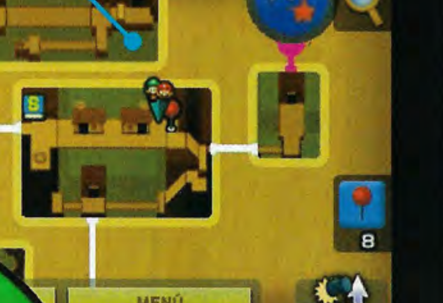


Bowser se lleva la peor parte. Primero perderá la memoria y, más adelante, será poseído por la Bruja Jijí... ¡convirtiéndose en el villano definitivo!



Los guiños y homenajes al universo de Super Mario son constantes. Desde el Donkey Kong original al primer Mario Bros arcade. Desborda admiración a la saga.





EL MINIMAPA nos permite marcar hasta 20 puntos de interés en cada zona. Es muy útil para regresar a lugares superados y completarlos.

LOS ESCENARIOS están repletos de secretos y judías enterradas. Presta mucha atención para no perderte ninguna.



EN SECUACES DE BOWSER las batallas son automáticas. Podemos interactuar en determinados momentos con el líder e influir en ellas.



LAS HABILIDADES DEL LÍDER se muestran en la pantalla inferior. Cada uno tiene las suyas y aumentan al subir de nivel.

14 AÑOS DESPUÉS LA JUGABILIDAD Y RESULTAN TOTALMENTE ACTUALES. ADEMÁS, AÑADE TODO UN JUEGAZO.

inspira, sólo que **con gráficos renovados**. Mario y Luigi deben hacer frente a la Bruja Jijí que, con la voz de Peach, quiere despertar el poder dormido de la Judía Estelar y hacerse con el control del mundo. Nuestros protagonistas iniciarán así un largo viaje por el Reino Judía para desbaratar sus planes. Avanzamos a golpe de combates por turnos súper dinámicos, con batallas activas. De este modo, podemos bloquear los ataques de los enemigos o infligir golpes críticos si pulsamos los botones de acción en el momento oportuno. Este detalle hace de cada enfrentamiento un espectáculo de colores y entretenimiento, nada tedioso y realmente divertido; cada pelea es única. Para acceder a nuevas zonas, hay que obtener mejoras que nos ayuden a avanzar, así como **ataques y movimientos tándem**, que son la clave de la jugabilidad en esta aventura. Mario y Luigi pueden combinar sus habilidades para sortear obstáculos y, en batalla, realizar poderosos combos contra sus enemigos. Dominar todas las

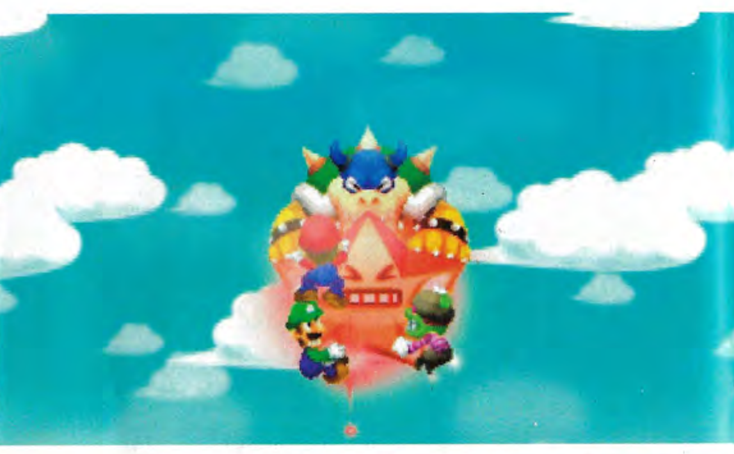
¡Al rico café de judías!

No sabemos cómo debe estar, pero al Profesor Fesor (que se ha mudado al Reino Judía) le chifla. Coleccionando judías podemos elaborar cafés que nos darán bonificaciones en nuestras estadísticas y, lo que es mejor, por cada nuevo sabor que descubramos obtendremos un objeto que potenciará nuestras habilidades de combate. ¡Marchando un Jojópuchino!



Obtener todos los cafés es una de las misiones secundarias. ¡Y tiene premio!





La clave está en los movimientos tándem.

A medida que avancemos en la trama, Mario y Lugi aprenderán movimientos especiales que servirán, tanto para abrirnos camino por el mapeado, como para realizar espectaculares combinaciones en las batallas. Además, cada ataque tándem evoluciona a una versión "súper", que se desbloquea tras el uso continuado de su primera versión. Por si fuera poco, hay más ataques y movimientos desbloqueables gracias a objetos y minijuegos que podemos encontrar repartidos en la aventura. ¡Casi nada!





Mario y Lugi pueden separarse para desbloquear zonas ocultas. Hay muchas.



Combinando las habilidades de salto, no habrá lugar que no podamos alcanzar.



Dominar todos los ataques tándem en la batalla es esencial. Gracias a ellos podremos ejecutar poderosos combos para acabar con los jefes finales.

técnicas es una tarea muy entretenida, al igual que ir consiguiendo mejores equipaciones y medallas con las que potenciar nuestras estadísticas. ¡Y aún hay más! Recolectar judías es otra de las tareas encomendadas, con ellas podemos crear potenciadores de estadísticas y ganar bonificaciones para los combates. En definitiva, una aventura RPG completa a más no poder, con mejor jugabilidad que nunca gracias a la pantalla táctil.

Al rico secuaz

Tras superar el primer tercio de juego desbloquearemos la nueva aventura, en la que el Capitán Goomba

¡Los malos!

La cuadrilla del Capitán Goomba la componen rivales clásicos de la serie. Comandarlos es divertido y, a la vez, sofisticado.





Para poder acceder a nuevas zonas debemos ir mejorando nuestros martillos. Con cada nueva actualización podremos regresar a lugares inaccesibles al inicio.



Repartidos por el mapeado hay varios minijuegos con los que obtener objetos y mejoras para nuestros personajes. ¡Encuéntralos todos!


La Princesa Peach también se apunta a la aventura con un papel secundario... y dándonos algún dolor de cabeza.



Los Koopalings tienen mayor presencia en Secuaces de Bowser, donde deberás enfrentarte a ellos uno a uno.



El Reino Judía es enorme, menos mal que disponemos de toda una red de tuberías con las que movernos por él.



Una formación fuerte y equilibrada para cada combate será lo que nos lleve al éxito en Secuaces de Bowser.

Mejor con amiibo.

En la aventura principal podremos registrar cualquier amiibo de la serie Super Mario para obtener sellos desde la conexión en Villa Judía. En Secuaces de Bowser tienen un papel aún más destacado, ya que tres de ellos (Boo, Goomba y Koopa) desbloquean misiones extra y un capitán dorado, más valientes que el resto.



SECUACES DE BOWSER CAMBIA EL GÉNERO, Y NOS INVITA A PROTAGONIZAR UNA GRAN AVENTURA ESTRATÉGICA.

vive los sucesos desde su perspectiva. **Le toca reclutar unidades de combate para liberar al amo Bowser** de las garras de la Bruja Jijí. Es una aventura mucho más exigente y es, sin duda, todo un aliciente que alarga la vida del juego. Asistiremos a peleas automáticas, que se decidirán dependiendo de nuestro nivel en batalla y de las acciones de líder, pudiendo influir en ellas en determinados momentos. Hay que prestar mucha atención, tanto a los enemigos, como a nuestras estadísticas, triángulos de poder y debilidades. El sistema está tan cuidado y funciona tan bien, que contentará tanto a los fans de la estrategia pura como a los novatos en el género.

Fantástico combo

Completo y divertido como él solo, Mario & Lugi: Superstar Saga + Secuaces de Bowser es el juego perfecto para introducirnos en el fantástico universo rolero de Mario. Aunque lo jugases en su momento, el extra es tan maravilloso que estamos ante un grande de 3DS.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Puesta al día de los gráficos de GBA que lucen de maravilla.

Diversión ★★★★
Imposible aburrirse entre tanto combate y exploración.

Sonido ★★★
Fantásticas melodías, realmente dignas de la "saga principal".

Duración ★★★★
Unas 20 horas cada juego, así que tenemos Mario para rato.

Actualiza uno de los RPG de Mario más divertidos. El nuevo modo es genial.

Su temática humorística puede que ahuyente a fans de la estrategia y el RPG "serio".

Nuestra opinión

Lo clásico y lo nuevo van de la mano.
AlphaDream hace con Secuaces de Bowser un combo obligado para todos los fans. Nos ofrece un juego nuevo y muy divertido, junto a un clásico para el que no ha pasado el tiempo.

Te gustará...

Igual que... Mario&Luigi: Paper Jam Bros.
Y más que... Paper Mario: Sticker Star.

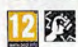
Total

90

Ka... me... ha... me...

EL DATO
Uno de los títulos de la saga con más personajes jugables, y creciendo... 86 de inicio, sin contar DLC.





Género **Acción**
Compañía
Bandai-Namco
Jugadores **1-2**
Precio **59,99 €**
bandainamcoent.com



Argumento
Un poderoso adversario intenta alterar el curso de los acontecimientos pasados. Nuestra misión es viajar a través del tiempo para preservar intacto cada detalle de la historia de Dragon Ball. ¡Que nos gusta como está!

Dragon Ball Xenoverse 2

¡Ya están aquí las batallas de Goku y compañía!

GOKU
Sigue a lo suyo y no para de sumar transformaciones a su repertorio. En este título contamos con 7 distintas. 11 con las fusiones.

Una vez más, el manga legendario hace acto presencia en una consola de Nintendo y lo además a lo grande. Aunque esta vez, más que ofrecernos "sólo" una experiencia de lucha espectacular, pretende hacernos sentir como un personaje más de la serie. Luchamos codo con codo con el mismísimo Goku por salvar... ¿el mundo? Más incluso, en nuestras manos está **salvar la historia de todo el universo Dragon Ball**.

¡Estamos dentro!

Así es como Xenoverse 2 consigue que un juego más de Dragon Ball sepa a nuevo, haciendo que un personaje creado por nosotros mismos (con mil y una opciones) sea protagonista principal de un nuevo arco argumental dentro del mundo de las Bolas de Dragón. Como si de un sueño hecho realidad se tratase, nos convertimos en responsables de una nueva trama, y vivimos desde dentro un juego con una historia con **mejor argumento que la mayoría de pelis** del mítico anime. La cosa no se queda en seguir el avance de la trama principal. De hecho, apenas podemos progresar en la misma sin ir completando también las lecciones de los instructores. Esta parte es de las más interesantes, ya que nos permitirá **aprender todas las magias del anime** y llegar a entrenar así a



Dragon Ball Super
La nueva saga está muy presente en este título, y más aún si nos hacemos con todos los DLC. En cualquier caso, **Goku Black** aparece de inicio en Switch como jugable, y lo hace siendo el más potente de todo el plantel inicial. Casi nada...





Si reunimos las 7 bolas podemos invocar a Shenron desde el Pedestal del Dragón. Entre los deseos hay nuevos personajes, zeni, vestuario, nuevas magias...



Personalizar al avatar nos pone en la piel del mismísimo Toriyama para crear un nuevo personaje desde cero. Peinado, ojos, nariz, boca... ¡todo a nuestra elección!



Indicadores en pantalla

Se aprovecha el espacio a la perfección, y podemos conocer incluso el estado de salud de nuestros aliados. Para nada se hace incómodo en modo portátil.



Otra cosa es el vestuario... con la cantidad y variedad de prendas disponibles, casi no hay límite para la personalización de nuestro héroe.



Tras cada combate recibiremos experiencia y zeni, la moneda con la que adquirir accesorios, vestuario, e incluso nuevas magias y habilidades.

EL CONTROL POR MOVIMIENTO NOS DA LA OPCIÓN DE SENTIRNOS COMO GOKU LANZANDO UN KAMEHAME A LA TELE.

nuestro guerrero perfecto. La mecánica para hacerlo no podía ser más divertida, ya que son los propios personajes de la serie (tanto héroes como villanos) quienes nos hacen de profes. ¡Nos enseñan generosamente sus más preciadas técnicas! Hablando con Goku, por ejemplo, aprenderemos a dominar nada menos que el Genki Dama y el Kaiyoken.

Ponte el kimono

Pero ojo, que estamos también ante un grandísimo juego de lucha y, como tal, posee cantidad de modos de juego y opciones de personalización. Empezando por lo básico, desde el modo versus ya encontramos multitud de opciones: podemos elegir entre combates 1 contra 1, hacerlo por parejas, o en equipos de 3 luchadores. Además, tenemos la opción de jugar en una sola consola separando los Joy-Con (con lo que los controles se ven simplificados) o de manera local, con varias Switch conectadas. Por su parte, el modo online disfruta de un sistema por salas muy currado, en el que podemos decidir cada regla del combate a placer, y en el que se hace agradecidamente fácil buscar la sala idónea o al amigo con el que queremos batirnos. Cuando lo hagamos, encontraremos

Las fallas temporales

Las fisuras en el tejido del tiempo han provocado que ciertas ubicaciones queden aisladas en un tiempo paralelo. En ellas cumplimos misiones, como dar de comer a Majin Boo o defender Namek de las invasiones de Freezer.





Nail lucha a nuestro lado en casi todas las misiones por defender Namek.





De paseo por "la city"

El juego no dispone del típico menú para elegir entre Historia, Versus u Online, sino que la propia Conton City es el punto de acceso a cada modo de juego. Accediendo al mapa podemos saber en todo momento dónde acudir para acceder a una misión secundaria, visitar a un instructor, combatir online, o seguir con la historia principal según nos apetezca. El orden es cosa nuestra.



Los combates locales o en red pueden ser 1 vs. 1 o en equipos de 2 o 3.



Las misiones secundarias dan grandes recompensas y son muy divertidas.



Visita a los instructores y aprende todas las míticas magias de la serie.



Para seguir la historia, ubica en el mapa el logo del pergamino. Fácil, ¿no?



Revivir acontecimientos tan épicos como éste, y ser directamente responsables de que siga ocurriendo como en la historia original, es una auténtica gozada para cualquier fan.



MÁS DLC

Se ha anunciado un quinto DLC. Traerá a Majin Boo Gohan y Dabura como nuevos personajes jugables, Zamasu como instructor, y más extras.

unos combates que lucen realmente fluidos y que se controlan con una relación de botones muy sencilla. **Las grandes magias se lanzan sólo con apretar gatillo más botón**, y además, en ese momento, siempre se nos recuerda en pantalla qué botón activa la magia correspondiente. El cuerpo a cuerpo es tan rápido y lleno de opciones como ágil de aprender, de forma que, mientras nos llueven golpes, podemos desaparecer y aparecer detrás del rival con un botón. Estas técnicas gastan la barra de resistencia, y esto se convierte en clave: hay que aprovechar cuando el rival se queda sin resistencia y cuidar de no abusar de la nuestra. Para ser tan completo, se le coge el truco enseguida y en



Cooperar directamente en combate con los verdaderos protagonistas es algo bastante habitual. Esto nos hace sentir partícipes de la historia de Dragon Ball.



Alteraciones como ésta, con Nappa también convertido en Ozaru, son la razón por la que se nos necesita para ayudar a que el curso de la historia quede intacto.



Las Misiones de Experto

Son impresionantes batallas contra los más poderosos enemigos. Estos requieren de un ataque en conjunto para poder hacerle frente. En el modo historia, nuestros compañeros de equipo son personajes que controla la máquina.

MODO LOCAL A LO SWITCH
Luchar contra otro con sólo un par de Joy-Con mola... pero conectar hasta 6 Switch para batirnos en un mega duelo es lo más.

ONLINE GRUPAL A LO BESTIA
Estas misiones son uno de los principales reclamos del online. Batallar en equipos de 6 es todo un espectáculo, y su componente cooperativo es una pasada.

Contenido Descargable

Los 4 DLC ya disponibles en la eShop amplían el título con 9 nuevos personajes jugables, 9 misiones secundarias y más de 20 nuevos ataques (gracias a la inclusión también de nuevos instructores). Más vestuario, nuevos gestos... ¡Incluso se amplia la historia principal de Dragon Ball Super!





Entre los 9 personajes se incluyen SSJ Rose, Zamas y la fusión de ambos.

EL ESPECTÁCULO VISUAL DE SUS COMBATES SUPERA AL ANIME, Y GOZA DE UNA FLUIDEZ QUE LOGRA MULTIPLICAR LA DIVERSIÓN.

pocos combates estamos disfrutando de unas frenéticas batallas, que ganan en espectacularidad y ritmo a las de la serie, y lucen genial en la pantalla y en la tele.

En primera persona

Además de la conectividad local y los modos para 6 jugadores, la edición de Switch destaca por algo increíble que hereda de Wii: **¡hay control por movimientos!** Al contrario de lo visto en Ultra Street Fighter II, hacer el Kamehame es una gozada. De hecho, gracias a la tecnología de los Joy-Con, es aún más preciso que en el glorioso Budokai Tenkaichi 3. Eso sí, en Wii bastaba con mover los brazos, mientras aquí hay que hacer la combinación normal de botones... y después el movimiento de la magia, que se divide en dos partes. Es una curiosidad divertida para jugar a dobles, pero con botones más acción ha quedado tan descafeinada... como la BSO sin músicas del anime. En cualquier caso, un Dragon Ball diferente, muy completo, divertido y visualmente genial.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
La espectacularidad de sus combates es un deleite visual

Diversión ★★★★
Se domina el combate enseguida, y su contenido engancha

Sonido ★★★
Efectos sonoros brutales, pero faltan los temas originales...

Duración ★★★★
Sumando todo, da incluso vértigo intentar contar las horas...

Te gustará...
Más que... Pokkén Tournament DX
Y más que... ARMS

(+) Argumento, cantidad de contenido, espectacularidad, diversión y... ¡Es Dragon Ball!

(−) Llega a Switch con mucho retraso. Precio elevado, tanto del juego como de los DLC.

Nuestra opinión

Cómo reaprovechar mil veces una saga de éxito

Supone un plus entre tantos títulos de la franquicia, ya no sólo por ser un juegazo de lucha, sino porque consigue que nos sintamos partícipes y protagonistas de la historia que tanto amamos.

Total

89





Género **Acción**
Compañía **Koei Tecmo**
Jugadores **1-2**
Precio **59,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Rowan y Lianna pasan sus días ocupados en sus sueños, y ninguno de ellos quiere reinar... hasta que un poder extraño une diferentes dimensiones. Les tocará lanzarse a la aventura para salvar su reino.

Fire Emblem Warriors

Un triángulo de acción, rol y estrategia.

El estudio Omega Force, responsable de Hyrule Warriors, ataca en Switch haciendo lo que mejor sabe: ¡lanzarnos de lleno a unos multitudinarios combates! Eso sí, en esta ocasión no son Link y compañía los encargados de repartir leña, sino los héroes de Fire Emblem, la mítica saga de rol. ¡Desenvainad vuestra espada, que os toca luchar por la paz!

Un nuevo mundo

El reino de Aytolis es el lugar en el que se desarrolla esta historia, pero olvidaos de hacer turismo de relax para conocerlo porque, nada más empezar, asistimos a una invasión de centenares de monstruos. Rowan y Lianna, los príncipes gemelos del reino, son los nuevos héroes que, tras verse obligados a abandonar su castillo, tienen la misión de **restaurar el escudo de llamas y detener al Dragón del Caos**. ¡Menuda papeleta! Por suerte, pronto se topan con viejos conocidos de la saga dispuestos a unirse a la batalla. ¡Y hay que ver cómo luchan! Básicamente tenemos dos ataques combinables (fuerte y rápido), esquive, defensa, y la cruceta, que sirve para cambiar de personaje dentro del equipo. Cada uno de ellos es único, pero con todos es muy sencillo encadenar diferentes combos que acaben con decenas de rivales a la vez. Si lo

EL DATO
El primer Fire Emblem llegó a NES en 1990. Desde entonces, la saga ha recibido más de 15 juegos.



Le conocimos en Fire Emblem Awakening, pero aquí le vemos luchar como nunca.



Pase de temporada
De diciembre a marzo irán llegando packs de personajes y armas. Por separado, costarán 8,99 € cada uno, pero se puede comprar todo por 19,99 € (con este traje de regalo). Los packs serán de Fire Emblem Fates, Shadow Dragon y Awakening.





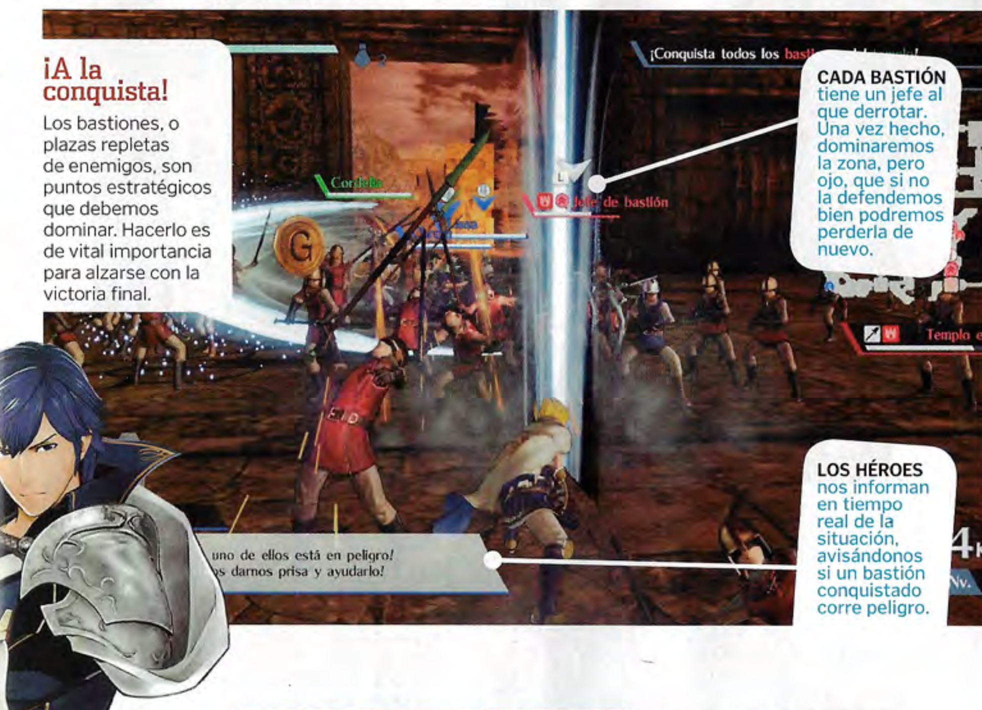
El modo cooperativo puede activarse en cualquier momento, aunque para ello es necesario tener un segundo par de Joy-Con o el genial Mando Pro.



Los ataques especiales se pueden activar tras rellenar luchando la clásica barra de energía. Su efecto es devastador y da pie a secuencias espectaculares.

¡A la conquista!

Los bastiones, o plazas repletas de enemigos, son puntos estratégicos que debemos dominar. Hacerlo es de vital importancia para alzarse con la victoria final.





Alternar entre los héroes es fundamental, ya que su clase le confiere importantes ventajas sobre determinados tipos de enemigos.



En el mercado podemos comprar nuevas armas, modificar las que ya tenemos y hacernos con emblemas que otorgan nuevas habilidades.

ACCIÓN Y ESTRATEGIA SE MEZCLAN EN UNOS COMBATES EN LOS QUE LUCHAMOS CONTRA DECENAS DE ENEMIGOS A LA VEZ.

hacemos bien, rellenamos rápidamente dos barras de energía diferentes: una nos permite activar **el despertar** (que aumenta nuestro poder temporalmente) y la otra ejecutar **un devastador ataque especial** capaz de acabar con toda una cuadrilla al momento.

Lucha con clase

Pero no os penséis que todo es machacar botones. ¡Ni muchísimo menos! El componente táctico es enorme y cada batalla tiene un objetivo concreto, como derrotar a un personaje clave o llegar a una zona del mapeado. Por el camino, lo normal será que debamos conquistar los bastiones enemigos, que estarán custodiados por un jefe de guardia. Para ello es muy aconsejable fijarse en qué arma porta, y es que **el clásico triángulo de armas de Fire Emblem** está muy presente. Nuestros héroes están divididos en clases según sus características y armamento, de modo que los que usan espadas son muy efectivos contra los enemigos armados con hachas, éstas machacan a los lanceros, y estos son mortales contra los espadachines. De este modo, estamos obligados a no centrarnos en un único héroe, sino a cambiar constantemente entre todos los que tengamos en ese momento.

Yo a ti te conozco...

Durante el juego nos vamos encontrando (y podemos manejar) a más de 20 héroes. Algunos se estrenan para la ocasión, pero la mayoría son viejos conocidos de anteriores entregas de la saga... que aquí lucen impresionantes.





Camilla, de Fire Emblem Fates, porta un hacha y monta un guiverno.

¡También para New 3DS y New 2DS!

Es impresionante que este juego quepa en nuestra portátil, aunque, eso sí, sólo en la gama New, ya sea 3DS o 2DS. De hecho, luce igual en ambas, ya que carece de efecto tridimensional. Tampoco encontraremos opción de 2 jugadores, y visualmente es menos espectacular que en Switch, con los enemigos apareciendo cuando ya están cerca. Eso sí, contamos con mapa táctil, la acción es muy fluida, y es el mismo y genial juego en cuanto a controles, aventura y personajes.



LOS HÉROES tienen muchas características, y podemos equiparlos con armas y objetos diferentes. Antes de cada batalla hay que pensar bien.

LOS GRÁFICOS exprimen los circuitos de las New 3DS y 2DS al máximo. Hay muchísimos enemigos en pantalla, y la fluidez es impresionante.

EL MAPA es de gran ayuda durante las batallas. Es táctil, tiene zoom y está lleno de prácticos iconos. ¡Un gran aliado!

LAS OPCIONES son enormes, y la estrategia es fundamental incluso antes de empezar cada misión. Distribuir bien las tropas es básico.

MARTH

El príncipe de Altea lleva con nosotros desde el primer título y no ha faltado a esta guerra... con más de una apariencia.

LIANNA

Esta intrépida guerrera se estrena por primera vez en la saga... ¡y lo hace con un papel protagonista!

¡Y eso no es todo! Además, podemos hacer que dos héroes avancen juntos para combinar su fuerza, aprovechar a los que son capaces de volar para alcanzar zonas inaccesibles e incluso acceder al mapa para indicarles que ataquen o defiendan una zona en concreto. A estas variadas opciones hay que sumar **un elaborado sistema de progresión**. Iremos subiendo de nivel a cada personaje para mejorar sus atributos y adquirir nuevas armas y habilidades, algo indispensable para equilibrar la creciente dificultad de un apasionante modo historia lleno de momentos emocionantes... que no es todo lo que trae esta aventura. Además de sus 21 capítulos, contamos con

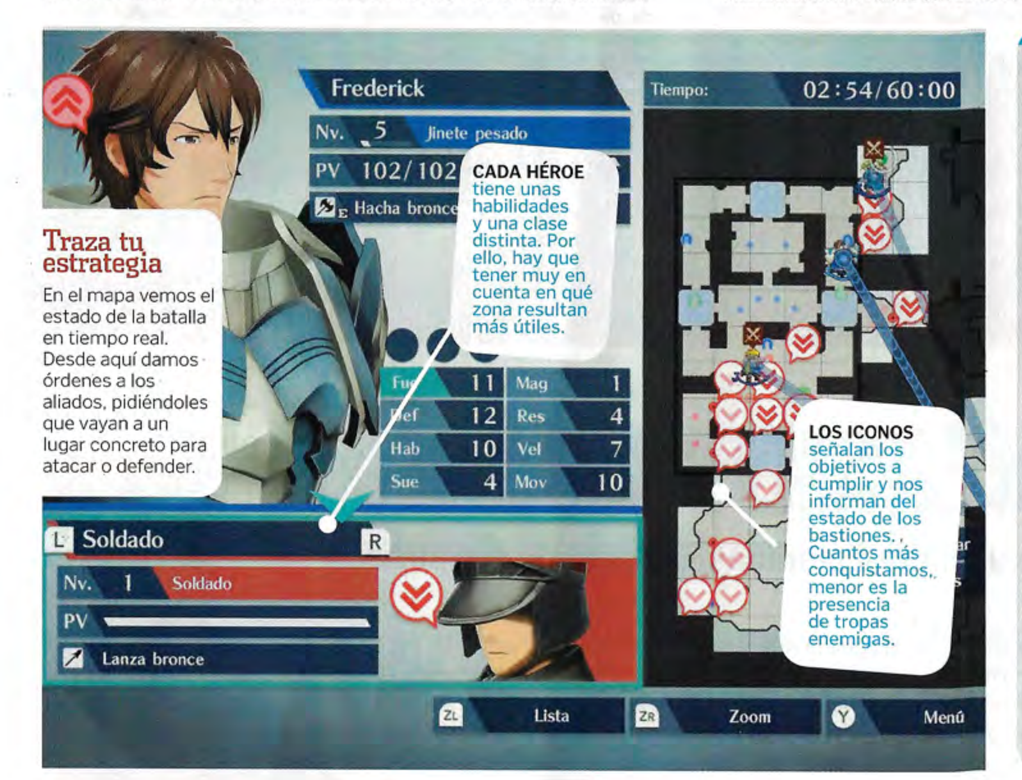




Las unidades aladas pueden sobrevolar precipicios o atravesar suelos volcánicos sin dañarse. Esto les permite abrir nuevas rutas al resto de héroes.



Los gráficos lucen genial y, para la televisión, podemos elegir entre dos modos diferentes: o más fluidez con menos resolución, o FullHD algo menos fluido.



CADA HÉROE tiene unas habilidades y una clase distinta. Por ello, hay que tener muy en cuenta en qué zona resultan más útiles.

LOS ICONOS señalan los objetivos a cumplir y nos informan del estado de los bastiones. . Cuantos más conquistamos,. menor es la presencia de tropas enemigas.

Traza tu estrategia

En el mapa vemos el estado de la batalla en tiempo real. Desde aquí damos órdenes a los aliados, pidiéndoles que vayan a un lugar concreto para atacar o defender.

El modo Crónicas

Aquí se rememoran algunas batallas clásicas de Fire Emblem. Accedemos a ellas a través de un mapa de aspecto retro y, si las superamos, obtenemos ventajas para el modo historia. Los niveles tienen una dificultad distinta y creciente, por lo que completar el modo es un verdadero reto.



Los objetivos son variados. ¡Vence al mayor número de enemigos a tiempo!

LOS HÉROES SE DIVIDEN EN CLASES QUE LES OTORGAN HABILIDADES ÚNICAS Y MÁS EFECTIVIDAD CONTRA CIERTOS ENEMIGOS.

un modo Crónicas (rememoramos combates míticos de anteriores entregas), mercado, amiibo, galerías... ¡y opción de dos jugadores en cualquier momento de la partida!

Todo un espectáculo

Además de por su estilo directo y por su genial curva de dificultad, el juego **atrapa rápido por su despliegue gráfico**. Los personajes son una pasada, sus acciones súper espectaculares... y siempre hay infinidad de "malos" en pantalla. Además, las escenas de anime son fantásticas, y todo luce genial tanto en la pantalla como en la tele. Vale que el diseño de los personajes "rasos" es demasiado repetitivo, o que algunas texturas lucen regular, pero el resultado global os impresionará, sobre todo si sois fans de la saga, ya que veréis a vuestros héroes como nunca. Eso sí, en otro género, que aunque tenga mucho de Fire Emblem, sobre todo es un "musou", profundo como nunca, pero **acción sobre estrategia**.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Batallas multitudinarias, fluidas y muy espectaculares.

Diversión ★★★★
Acción intensa y estrategia se funden de forma magistral.

Sonido ★★★
Las melodías tienen gran nivel, así como las voces (en inglés).

Duración ★★★
La historia ronda las 15 horas. Los extras alargan su vida.

El carisma del universo Fire Emblem. Las enormes posibilidades de acción y tácticas.

A pesar de todo, es un "musou", y su fórmula es repetitiva, sobre todo, los rivales.

Nuestra opinión

La fusión que ha dado el "musou" más completo.

Omega Force ha conseguido añadir la profundidad de Fire Emblem a las frenéticas batallas que caracterizan al género. El resultado es un título tan divertido y frenético como completo.

Te gustará...

Más que... Fate/EXTELLA: The Umbral Star

Más que... Hyrule Warriors Legends (3DS)

Total

88



El spinjitzu es el poder elemental que alberga en su interior cada uno de los ninja. Usarlo a la perfección es esencial para sortear toda clase de obstáculos.



En los dojos podemos enfrentarnos a hordas de enemigos y a jefes. Son batallas frenéticas, que sirven para obtener recompensas y desbloquear personajes.









Género **Acción**
Compañía **TT Games**
Jugadores **1 - 4**
Precio **59,99 €**
www.lego.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

La historia es corta, pero llena de acción y con personajes variados. Los extras alargan su vida y es muy entretenido.

Total
76

La LEGO NINJAGO Película: El Videojuego

Construyendo el camino del ninja pieza a pieza.

Por todos es sabido que donde hay ninjas hay acción, y donde hay LEGO, hay diversión. La adaptación al videojuego de la última aventura de estos intrépidos y carismáticos bloques es la mejor prueba que puede haber de ello.

Unos ninja peleones

Tomamos el control de Lloyd y sus amigos, un grupo de inquietos aprendices de ninja que buscan detener al malvado Garmadon y traer la paz de vuelta a Ninjago. En el camino, **puzles, obstáculos, y un montón de enemigos** que intentan plantarnos cara. El combate es sencillo, pero la variedad de ataques, y el hecho de que cada ninja tenga su propio estilo, lo hacen dinámico y divertido. Los niveles, aunque son facilones de superar, esconden un montón de secretos que nos obligan a agudizar nuestro ingenio y dominar nuestras habilidades ninja. El juego nos cuenta la historia utilizando escenas de la propia película, lo que a veces resulta un poco brusco. Eso sí, las localizaciones están estupendamente convertidas a fase de videojuego. Además, hay un montón de contenido adicional, como carreras, dojos en los que poner a prueba nuestras habilidades, y entretenidos minijuegos que jugar contra la máquina o con nuestros amigos. La atmósfera de humor está siempre presente en una aventura que entretiene, independientemente de haber o no visto la película.



Los ninjas que lucharán junto a Lloyd son Zane, Cole, Kai, Nya y Jay, y poseen el poder del hielo, la tierra, el fuego, el agua y el rayo.





Hay muchos productos que utilizar y con los que comerciar. Uno de ellos es la carambola o fruta de estrella. Cuesta cultivarla, pero tiene un gran valor.



Las "cuevas" suponen una vuelta de tuerca a la jugabilidad. Tendremos que armarnos para combatir contra diferentes criaturas y ganar recursos para la granja.







Nintendo eShop





Género **Aventura**
Compañía **Chucklefish**
Jugadores **1**
Precio **13,99 €**
stardewvalley.net

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★★

Valoración

Hemos visto antes este planteamiento, pero Stardew Valley lo eleva a la máxima potencia. Sin duda, un imprescindible.

Total
89

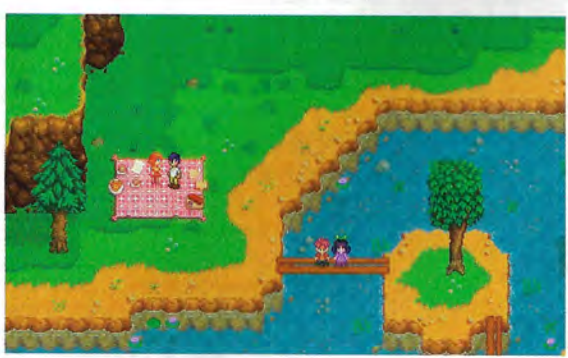
Stardew Valley

La vida en la granja puede ser maravillosa.

Eric Barone, él solito, ha creado un videojuego único, de esos que son una vía de escape a un mundo mejor y, sobre todo, uno que es capaz de mantenernos meses pegados a la consola.

De la oficina, al valle

Tras heredar la vieja granja de nuestro abuelo, nuestro personaje (que podremos personalizar) deja su trabajo en una gran compañía y adopta una vida rural. Al principio, todo será quitar malas hierbas y sembrar lo justo para conseguir algo de dinero, pero pronto descubriremos la magia del juego. Y es que, a medida que avancen las estaciones, nos daremos cuenta que esto no va sólo de plantar semillas, esperar y vender lo recogido. El pueblo tiene **decenas de historias que contar**, lugares secretos que visitar y cientos de tareas que realizar. No podemos descuidar la granja, que irá aumentando su tamaño y producción, pero mientras esperamos a que crezcan las manzanas podemos darnos una vuelta por las cuevas, asistir a las fiestas del pueblo, ayudar a la gente y descubrir la magia de un valle... en el que **hablan un perfecto español**. Y todo ello con controles sencillos e intuitivos. La música es soberbia y los gráficos pixelados son de los más bonitos que ha recibido Nintendo Switch. Más que un juego, es un lugar para perderse y disfrutar.



El pueblo de Valle Pelícano tiene vida. Los habitantes tienen historias que contar, hay tiendas, muchas tareas, sucesos, fiestas...



Mario Golf es la inspiración. El punto de golpeo de la bola y el medidor de potencia son elementos que parecen sacados del juego de Game Boy Color.



Los escenarios no son demasiado grandes, pero hay varias cosas que hacer en ellos y multitud de hoyos. Además, todos tienen una ambientación única y cuidada.







Nintendo eShop



3

Género **RPG/Deporte**
Compañía **Sidebar**
Jugadores **1-2**
Precio **14,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Una de los juegos más interesantes y sorprendentes de los últimos años. Es original, bonito y muy divertido.

Total
86

Golf Story

Un RPG para practicar tu swing en Switch.

Aunque no es pionero, ya que el estudio Camelot exploró el género con Mario Golf hace 18 años, sí es refrescante. No se nos ocurre mejor forma de avanzar en un juego de rol... que hacerlo al ritmo de nuestros "hole-in-one".

De mayor quiero ser...

El protagonista del juego comenzó haciendo unos hoyos con su padre y, 20 años después, persigue ser el número uno de este deporte. Para llegar a la cima tendremos que completar **misiones de historia** (en inglés) en diferentes entornos y, sobre todo, jugar al golf. Es una curiosa mezcla entre un juego de golf arcade (que sabe sacarle partido a la vibración HD) y un RPG en el que completar misiones. Todo se basa en nuestra habilidad con los palos, lo que da lugar a situaciones tan divertidas como la de alimentar a animales a base de lanzarles comida. Poco a poco iremos avanzando, consiguiendo dinero para comprar objetos y ganando niveles para mejorar atributos, lo que nos hará más efectivos. Eso sí, si sólo queremos jugar al golf, podremos hacerlo en un modo dedicado a ello. Es para hasta dos jugadores y tiene reglas que podremos cambiar, algunas divertidísimas. Gráficamente es muy bonito y simpático, la guinda a un pastel que no debes dejar pasar si te van las propuestas diferentes.



¿Juego de deporte o de rol? Esta interesante mezcla nos invita a superar objetivos y ayudar a la gente a base de jugar al golf.



NINTENDO 3DS

Consola 3DS **Tipo** Puzle **Compañía** Level-5 **Jug.** 1 **Precio** 39,99 € **PEGI** +7

El misterioso viaje de Layton
Katrielle y la conspiración de los millonarios

Nueva generación de aventuras y puzles.





La familia Layton crece y, ante la desaparición de nuestro querido profesor, es ahora su hija Katrielle la que se decide a montar una agencia de detectives. Su deseo es el de encontrar a su padre, pero varios casos alrededor de toda la ciudad de Londres van ocupando su tiempo... empezando por descubrir el pasado de Sherl, ¡un perro parlante! El juego sigue la premisa habitual de la saga: **una aventura gráfica en la que la historia se para constantemente para que resolvamos un puzle**. Todo envuelto en una historia al más puro estilo del anime japonés, ilustrada con multitud de vídeos. Comparado con los anteriores, **trae más puzles que ningún otro** (y más a través de descarga), pero el argumento es menos interesante a la vez que más infantil, incluido un armario para la protagonista, ampliable por 1,99 € el conjunto en la eShop. No obstante, es divertido y cada puzle reta lo suyo.

Valoración	Total
Está la esencia de la saga y trae muchos puzles, pero es más infantil y no engancha.	70

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Aventura **Compañía** Baroque Decay **Jug.** 1 **Precio** 14,99 € **PEGI** +12

El Conde Lucanor

El pequeño Hans cumple 10 años, y se lanza a celebrarlos en la aventura más pixelada de todo el catálogo de Switch. En su búsqueda de fortuna se encuentra con un duende azul, que le promete la herencia del duque si, tras una noche en el castillo, adivina su nombre. Nos sigue una aventura rolera que resulta terrorífica, en gran parte por su diseño de sonido, pero también por sus personajes y trama, con 5 finales diferentes. A veces es más incómodo que difícil, pero engancha.



Total 69

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Supervivencia **Compañía** Curve Digital **Jug.** 1 **Precio** 14,99 € **PEGI** +16

The Flame in the Flood Complete Edition

Estamos ante un enorme juego de supervivencia pura, en el que cada partida es siempre nueva, ya que las situaciones se generan durante el juego. El objetivo es, básicamente, sobrevivir, y para ello, acompañados de un perro, nos lanzamos a explorar en balsa. Necesita su tiempo para dominarlo bien, y es un juego de paciencia, pero visualmente es muy bonito y la banda sonora es increíble.



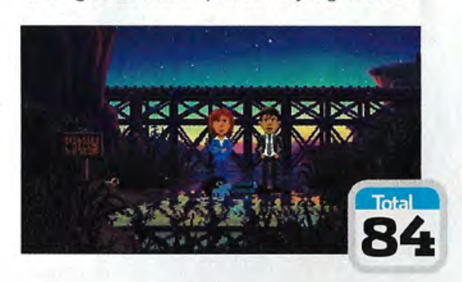
Total 72

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Aventura **Compañía** Terrible Toybox **Jug.** 1 **Precio** 19,99 € **PEGI** +12

Thimbleweed Park

Dos agentes del FBI van a un pueblo en el que ha aparecido un cadáver. A través de unos controles idénticos a los de las aventuras gráficas clásicas, descubriremos que el pueblo tiene un gran secreto. Además, cada uno de los 80 habitantes está más loco que el anterior. La historia la viviremos a través de los ojos de cinco personajes que nos harán reír en más de una ocasión y, sobre todo, nos mantendrán pegados a Switch durante 12 horas gracias a unos puzles muy ingeniosos.



Total 84

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Acción **Compañía** Asteroid Base **Jug.** 1-4 **Precio** 14,99 € **PEGI** +7

Lovers in a Dangerous Spacetime

Humor y amor en el espacio exterior.

El amor invade un universo de seres adorables... hasta que las fuerzas de Antiamor rompen la armonía. Toca chafar sus planes, viajando por constelaciones, a través de portales con forma de corazón. Este argumento tan dulzón sirve de contexto para **una de las mejores aventuras cooperativas que hemos jugado**. Gracias a Switch, una vez más, dos pares de Joy-Con bastan para jugar a cuatro. Pero, ¿es necesario? ¡Pues cuantos más mejor! El mecanismo se pilla rápido, pero tiene su aquel. Atentos: controlamos una nave redonda, con cuatro cañones dobles en plan Halcón Milenario, escudo de fuerza y motor, estos últimos, giratorios. El tema es que toda la maquinaria necesita alguien que la maneje, de modo que, si estamos solos, nos la pasamos corriendo de un lado a otro mientras damos órdenes a nuestro perrito. La nave pronto crece, y vamos añadiendo mapa, cañones... ¡y conseguimos más naves! Todo a través de gemas. Y no es decoración sino estrategia, porque la cosa se complica en unos niveles tan bellos como genialmente diseñados.

Valoración	Total
Original, divertido, variado y también desafiante. Eso sí, mucho mejor en compañía.	85

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Acción **Compañía** 10tons **Jug.** 1-2 **Precio** 14,99 € **PEGI** +18

Jydge

Días después del estreno en la eShop de Neon Chrome (conversión del juego de móviles de 2016) llega Jydge, precuela de similares características. En ambos casos hablamos de acción con perspectiva isométrica y estética futurista a lo Blade Runner. El control del disparo se hace con el stick derecho, y se basa en misiones cortas de las que salir vivos cumpliendo objetivos. Visualmente está algo más cuidado que el anterior, y tiene bastantes opciones, pero la jugabilidad sigue floja.



Total 62

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Arcade **Compañía** Hamster **Jug.** 1-2 **Precio** 6,99€ **PEGI** +3

Arcade Archives Mario Bros.

Los creadores de ACA NEOGEO también hacen conversiones de arcades clásicos. El primero que llega a Switch es, claro, Mario Bros. La conversión es perfecta, e incluye, además del modo normal, dos en los que puntuamos online: hasta el final en Hi Score, y en 5 minutos en Caravan. Lo demás, ya sabéis, a tumbar koopas y luego patearlos en pantallas fijas, cada vez más difíciles.



Total 70

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Acción-Plat. **Compañía** Rising Star Games **Jug.** 1 **Precio** 29,99 € **PEGI** +7

88 Heroes 98 Heroes Edition

El Dr. H8 va a destruir el mundo, así que los 88 mejores héroes... no han venido. En su lugar, 98 (en esta edición) disparatados personajes que van desde un gato lanzarrayos, hasta la serpiente del snake, pasando por un error o... ¿Rusty? Todos muy distintos y muchos 100% inútiles. En total, y a toda prisa, hay que superar 88 fases cortas de acción retro. En su absurdez y pobreza... te ríes.



Total 54

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Aventura **Compañía** Night School **Jug.** 1 **Precio** 19,99 € **PEGI** +12

Oxenfree

No se juega con señales de radio desconocidas.





Una isla abandonada, un grupo de cinco jóvenes con historias cruzadas y una radio. Lo que iba a ser una noche de fiesta inolvidable en la playa se convirtió en algo que nunca olvidarán. Este juego independiente, creado por antiguos miembros de Disney y Telltale Games, **basa toda su propuesta jugable en la narrativa**. Encarnamos a Alex, una joven que llega a una isla abandonada... pero en la que encuentran dependencias del ejército. Nos acompañan Ren (el típico amigo charlatán) y Jonas, su recién conocido hermanastro. En la isla esperan, además, Nona y Clarissa. Estos son los absolutos protagonistas de una historia que, escrita con auténtica maestría, avanza cumpliendo todos **los clichés del cine de los 80** y calca así el estilo de la serie Stranger Things. ¡Hemos abierto un portal espectral! Para llegar al fondo del asunto nos dedicamos a andar, buscar secretos, elegir qué decir y encender la radio en puntos concretos para descubrir la historia de la isla. Siempre desde la piel de Alex, contamos en todo momento con tres opciones de diálogo... y no responder, que también vale. Una jugabilidad de aventura gráfica clásica, que está apoyada por un apartado audiovisual muy potente, un uso terrorífico de la vibración HD, y posibilidad de jugar de forma táctil. La aventura dura sólo unas 5 horas (encontrando los secretos), pero es muy rejugable, ya que las conversaciones van cambiando según cada paso que demos. ¡Lo completarás varias veces! A buen seguro, cada una de ellas, cautivado por su genial narrativa.



Valoración

Un juego único, con una historia impresionante que atrapa de principio a fin.



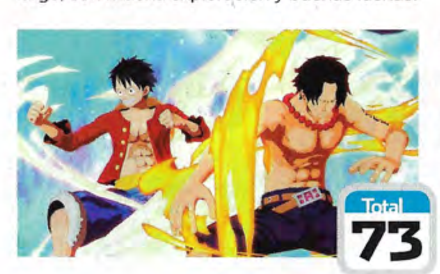
Total 87

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Acción-Aventura **Compañía** Bandai Namco **Jug.** 1-2 **Precio** 59,99 € **PEGI** +12

One Piece Unlimited World Red: Dx. Ed.

Reedición del juego de Wii U de 2014, pero con mejoras gráficas y, sobre todo, varios contenidos adicionales. Tiene dos modos: el coliseo de batalla (con 20 héroes jugables) y la historia principal, llena de vídeos clavados al anime. Podemos jugarlos con un solo Joy-Con y en cooperativo con los dos. Aunque sigue siendo algo tosco y poco profundo, es largo, con mucha exploración y buenas luchas.



Total 73

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Naves **Compañía** THQ Nordic **Jug.** 1-2 **Precio** 29,99 € **PEGI** +16

Sine Mora EX

Espectacular juego de naves de desarrollo lateral. Tan genial y divertido como los arcade de la época dorada del género, y tan logrado gráficamente como corresponde a Switch. Tanto el arcade como el modo historia son un derroche de imaginación visual y de acción total. Tiene los clásicos disparos (ampliables) y súper arma, pero además hay una barra de poder sobre el tiempo (ayuda a esquivar) y variedad de naves y personajes. Para dos jugadores mola aún más.



Total 81

Nintendo eShop

Consola Switch **Género** Acción-Plat. **Compañía** Rising Star Games **Jug.** 1-4 **Precio** 12,99 € **PEGI** +12

Ninja Shodown

Frenético y salvaje arcade multijugador en el que pararse a pensar está prohibido. La fórmula es sencilla: acabar con todo el que vas encontrando, un toque basta para destruir o caer. Para que no se haga tan repetitivo, incluye 6 modos, pero son variaciones de lo mismo y sólo tiene 5 escenarios. Eso sí, jugar en cooperativo es muy distinto a enfrentarnos los cuatro, a Joy-Con por persona. Es muy bestia, aunque puede desactivarse la sangre. Da para un buen rato con amigos.



Total 61

Las fases en 2D son tan divertidas como siempre. Y sí, Shadow volverá a sembrar el caos entre los malos.



PLATAFORMAS
SEGA
7 DE NOVIEMBRE



Acción y plataformas

Aunque las fases de plataformas más clásicas y los jefes finales están ahí, el juego incorpora novedades, sobre todo, en la jugabilidad en 3D. La sinergia entre Sonic y el héroe creado por nosotros en el modo cooperativo para un jugador puede ser un soplo de aire fresco.

Sonic Forces

Nueva oportunidad para el erizo en 3D

Un año con dos juegos de Sonic y varios de Mario es excepcional, pero más aún lo es por el hecho de que Nintendo Switch es el lugar en el que se puede jugar a todos ellos. ¡Brutal!

El Sonic más gamberro

Sonic Mania recuperó la esencia de Sonic, la faceta clásica del personaje, pero Sonic Forces busca llevar la saga al futuro. Desarrollado por **el equipo que se encargó de Sonic Colors y Generations**, este nuevo juego nos pondrá al mando de dos generaciones del erizo quien, junto a otro personaje creado por nosotros, tendrá que combatir a los robots del Doctor Robotnik e impedir así que el mundo (y las diferentes dimensiones) se consuman. La jugabilidad alternará entre el control clásico de la saga de desarrollo lateral, con niveles en tres dimensiones donde primará la acción. Esto de las 3D no siempre se le ha dado bien a SEGA, pero **promete ser más rápido que nunca**, y con grandes momentos de plataformeo puro. Además, no tendremos que acabar con los enemigos sólo a base de saltos, ya que el personaje que nosotros creemos podrá utilizar diferentes armas (como un látigo o un lanzallamas) para destrozar a los robots. Queda esperar para ver si, tras el genial Sonic Mania, Sonic también se luce esta vez en 3D, pero el lavado de cara apunta maneras.

Primera impresión

- **Las 3D más prometedoras.**
- **El ritmo parece irregular.**



El látigo es una de las armas que podremos usar.







HÉROES

El Sonic más moderno y estilizado formará equipo con el Sonic clásico y nuestro héroe personalizado.

SONIC NO ESTARÁ SOLO EN ESTA OCASIÓN. UN HÉROE CREADO POR NOSOTROS COMPARTIRÁ PROTAGONISMO CON EL ERIZO AZUL.



Los cambios de cámara serán constantes y le darán al juego un aire muy cinematográfico.



PARECE QUE AHORA SÍ

Sonic vuelve a asaltar las 3D y, por lo que hemos jugado, parece que de forma satisfactoria. Las fases en 2D funcionan genial, y usar a Sonic junto al héroe que creemos es muy divertido. Eso sí, cuando la velocidad baja el pistón, el juego pierde algo de fuelle.



EL DATO

Será el LEGO con más personajes jugables: 203 superhéroes del gran multiverso Marvel.

Héroes Marvel de diferentes épocas y universos lucharán codo con codo para lograr vencer al mal.



- ACCIÓN
- TT GAMES
- 17 DE NOVIEMBRE



Cooperativo para llevar

Al tratarse de un juego de acción, lo mejor será jugarlo con el Mando Pro, o con ambos Joy-Con, pero los LEGO son juegos en esencia cooperativos, por lo que también podremos emplear los Joy-Con por separado para jugar con nuestros colegas en cualquier lugar, y sin mandos adicionales.

LEGO Marvel Super Heroes 2

Cita de superhéroes en nuestra Switch

Hace cuatro años se reunieron en Wii U superhéroes y villanos de todos los universos Marvel para hacer frente a una amenaza común. Como en toda aventura de cómic que se precie, el mal jamás descansa, así que nuestros héroes tendrán que unir sus fuerzas de nuevo para derrotar, esta vez en Switch, a un nuevo y poderoso enemigo.

El tiempo es oro

Kang el Conquistador, con su habilidad de viajar en el tiempo, ha secuestrado **ubicaciones de diferentes épocas y universos** para formar Chronópolis, una gigantesca ciudad desde la que accederemos a los diferentes mundos. La aventura mantendrá el estilo característico de los juegos de LEGO, con mucha acción, frenéticos combates y, sobre todo, humor. Contaremos con la habilidad de manipular el tiempo que, junto a la combinación de los distintos poderes de cada héroe, será clave para resolver puzles y encontrar todo tipo de secretos. Además del modo historia, habrá dos extras importantes: **un extenso modo de exploración libre** en el que completaremos infinidad de misiones opcionales, y un modo arena. en el que nos podremos enfrentar a diferentes villanos y superhéroes en épicas batallas de hasta cuatro jugadores. Estamos ante el juego de LEGO más ambicioso y, tomando el testigo de su divertidísima precuela, apunta a dejar el listón aún más alto.

Primera impresión

- **El combate pinta intenso, desafiante y muy divertido.**
- **La fórmula no sorprende.**

CADA PERSONAJE TENDRÁ SUS PROPIOS GESTOS Y ANIMACIONES.











Chronópolis será enorme y tendrá un montón de rincones y secretos que descubrir.







Manipular el tiempo tendrá diferentes efectos según el personaje. ¡Groot crecerá a toda prisa!

Cada personaje tendrá poderes únicos, y sacarles provecho será clave tanto en combate como en historia.



HÉROES

En ocasiones, un mismo héroe se encontrará con su versión de otra época. ¡Cada una con sus habilidades!





El creador de personajes nos permitirá diseñar y construir a nuestro superhéroe ideal.

EL LEGO DEFINITIVO

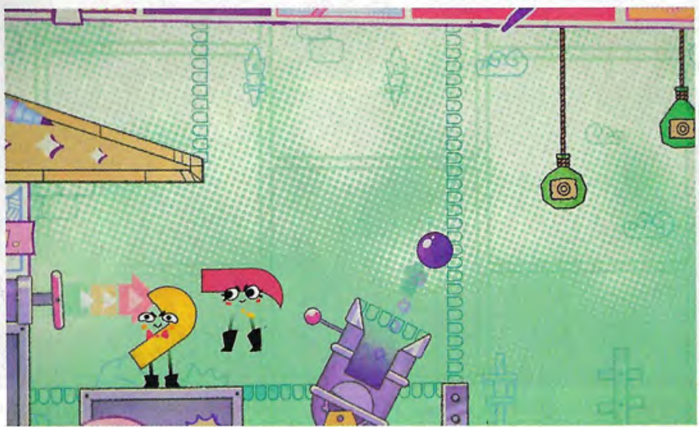
Este será el LEGO más grande y con más contenido hasta la fecha. Si mantiene el sentido del humor y la divertida acción de los anteriores, y es capaz de llevarla más allá, seguro que triunfa. Y eso por no hablar del carisma propio de los héroes Marvel.



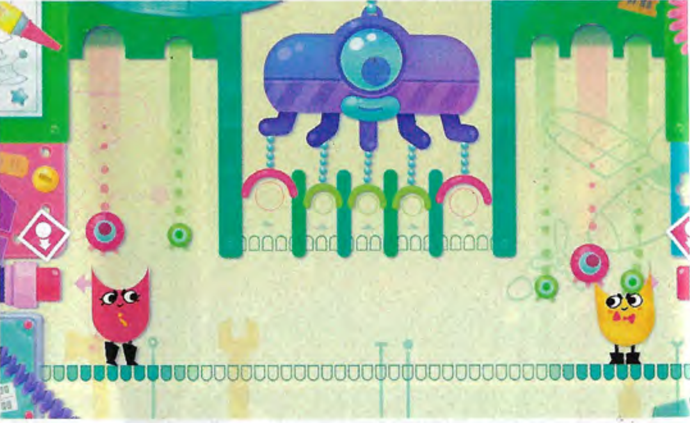
¡Nuevas formas para los personajes! En este nuevo modo podremos revisitar todos los puzles de la edición original desde un planteamiento diferente. ¡Serán aleatorios!



Un nuevo mundo de juguete aparece en esta edición ampliada. En él nos esperan muchos nuevos niveles que resolver (como siempre) mejor en compañía.



El cómic clásico inspira un nuevo mundo. Los colores, el trazo y las formas nos recordarán al estilo de aquellas impresiones "ochenteras". ¡A ver qué puzles contiene!



Los nuevos puzles derrocharán las mismas dosis de diversión de siempre. El mecanismo es sencillo y efectivo: recortar con nuestro cuerpo el del compañero.



- PUZLE
- NINTENDO
- 10 DE NOVIEMBRE

Snipperclips Plus

¡A recortar en compañía!

Vuelve el "corta" parejas más divertido.

Ahora tenemos infinidad de juegos para Switch, y la eShop es una maravilla, pero en la primera hornada hubo un título que consiguió robarle unas frases de protagonismo a Zelda. Una nueva licencia, fresca, sencilla, multijugador... y divertida a más no poder. Ahora crece... ¡y estamos deseando probarlo!

¡Hay que comunicarse!

Snipperclips es todo un éxito, y eso ha animado a sus creadores a sacar una ampliación, y además a **comercializarlo en físico**. Sí que se podía comprar en tiendas, pero era un código que acompañaba a un par de Joy-Con. Además, de forma más económica, los poseedores del original podrán comprar el "plus" en la eShop. ¿Y qué traerá? Pues 30 nuevos puzles, dos nuevos mundos y un nuevo modo de formas aleatorias, para que nos animemos a explorar de nuevo los puzles originales. El mecanismo se mantendrá por supuesto intacto. Por lo tanto, volveremos a estar frente a **uno de los mejores puzles de la última década**, en el que todo se basará en que dos personajillos adquieran la forma adecuada a base de cortarse entre ellos superponiendo la forma de sus respectivos cuerpos. Todo un top del catálogo.

Primera impresión

- **Una apuesta segura.**
- **¡Lo queríamos en caja desde el principio!**

Mejor para dos

Se puede jugar solo... pero no tiene sentido. Snipperclips es una experiencia en pareja que se disfruta jugando... ¡y viendo jugar! Es tronchante contemplar a otros dos intentar ponerse de acuerdo y luchar por llevar la voz cantante.



LOS GESTOS

La estética y las expresiones de los personajes son parte del éxito. Diseño genial... y súper divertido.



EL DATO
Es una de las sagas más vendidas, con más de 60 millones de copias entre todas las versiones.



Los pictogramas nos mostrarán los movimientos a imitar. Cuanto más se parezcan a los del bailarín en pantalla, mayor será nuestra puntuación al final de la canción.

Las coreografías grupales suelen contar con los bailes más divertidos. Debemos estar preparados para saltar, agacharnos e interactuar con los demás jugadores.



Disney cobra protagonismo. Cada nuevo título de Just Dance nos permite convertirnos en las estrellas de las películas del estudio. Este año le tocará a Vaiana.



Cuando haya más de un bailarín tendremos que seleccionar a uno de ellos. Cada personaje tendrá pasos diferentes, así que mejor elegir el que se adapte a nosotros.



- BAILE
- UBISOFT
- 26 DE OCTUBRE

Just Dance 2018

Bailarás los éxitos de ayer y hoy un año más.

Otro otoño, otro Just Dance para las consolas de sobremesa de Nintendo. ¡Incluida Wii! Para las más recientes (Switch y Wii U), ya contamos con una demojugable que nos permite bailar el tema 24K Mars, de Bruno Mars, y probar el control con smartphones. ¡A por ella!

Mueve el esqueleto

Jugar seguirá siendo igual de sencillo que siempre: bastará con agarrar un mando y seguir las indicaciones imitando al bailarín del vídeo. La fórmula clásica de la saga se mantendrá intacta, ofreciendo algunos bailes serios y otros más desenfadados. Así se garantiza un juego para todo tipo de "bailarines", incluidos los más pequeños de la casa, gracias al **Modo Kids**. El repertorio incluirá de **más de 40 nuevas canciones** donde encontraremos artistas como Queen o Selena Gómez... ¡y hasta el Despacito! Pero eso no será todo, ya que también podremos bailar **más de 300 temas de anteriores entregas** gracias al servicio Just Dance Unlimited. Es un modo de suscripción, pero vendrá con **tres meses gratuitos**. Todo disfrutable por hasta seis jugadores simultáneos, ya sea en la casa (¡menudo salón hace falta!) u online. Podremos medirnos para ver quién es el rey de la pista, o, como de costumbre, jugar en cooperativo y sumar puntuaciones amistosamente. ¡Ya mismo empieza la fiesta!

Primera impresión

- **Tan divertido como siempre.**
- **Pocas novedades.**



Baila con tu móvil

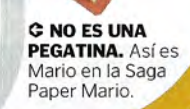
Descarga la aplicación Just Dance Controller en tu smartphone para usarlo como mando... ¡y mucho más! Admite hasta seis jugadores, es compatible con Switch y Wii U, es personalizable e incluye acceso al divertido Just Dance TV. ¡Y todo gratis!



AVATARES
Los bailes desbloquearán iconos inspirados en estrellas de la música.

Mario y los juegos de rol

En sus 32 años de historia, el fontanero se ha atrevido con muchos géneros, incluido el RPG.



NO ES UNA PEGATINA. Así es Mario en la Saga Paper Mario.



+info

Chihiro Fujioka dirigió Super Mario RPG dentro de Squaresoft y también ha participado en el desarrollo de algunos de los elementos de la saga Mario & Luigi.

Cuando hablamos de la saga Super Mario, pensamos en un personaje regordete y alegre que acaba con los enemigos saltándoles en la cabeza. Pero es un icono que ha sabido conquistar todos los géneros de videojuegos, desde deportes a juegos de pelea y puzles. Uno de esos géneros es el rol. En 1996, de la mano de los creadores de Final Fantasy, Mario dio el salto al género del JRPG (o rol japonés) para emprender una aventura alocada y muy diferente a las que tenía por costumbre protagonizar. La jugada salió de maravilla, ya que hemos tenido, desde entonces, otros 11 juegos de este género en diferentes plataformas.

La fantasía final

Tras protagonizar juegos de deportes, acelerar en Mario Kart y sorprender con Dr. Mario, el personaje estaba en la cima del mundo (y del castillo de Bowser). En ese momento, **se decidió que había que probar algo nuevo.** SNES fue una plataforma con un catálogo brillante, y uno de los géneros que ayudó a conformarlo fue el del JRPG. Squaresoft (quienes se convirtieron en Square Enix en 2003) habían desarrollado algunas de las obras maestras de la generación y de la historia. Final Fantasy VI, Chrono Trigger y Secret of Mana son tres ejemplos. Nintendo tenía un acuerdo de lanzamiento con Squaresoft y, como aún quedaba un juego por desarrollar para SNES, probaron algo nuevo... ¡casi con desgana! Sí, Miyamoto supervisó el desarrollo, pero estaba más centrado en el de Super Mario 64, juego que se estrenaría un año después en la nueva máquina de 64 bits. Por su parte, Squaresoft tam-



Super Mario RPG sacó partido del chip SA1 para mostrar gráficos tridimensionales. Hasta para esto fue un adelantado a su tiempo.



Visualmente, todas las entregas de la saga Paper Mario llaman la atención. Da igual los años que pasen, el diseño seguirá siendo magnífico.

Intelligent Systems

Se trata de uno de los estudios más importantes de Nintendo. Son los creadores de la saga Paper Mario, pero también de Fire Emblem, Metroid, Advanced Wars y otros productos como Super Game Boy.



Juegos de rol de Mario (los años corresponden a sus lanzamientos originales en Japón)

- 1996
SNES
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars



- 2000
N64
Paper Mario



- 2003
GBA
Mario & Luigi: Superstar Saga



EL DATO
Super Mario RPG tardó 12 años en llegar a Europa. Lo hizo en 2008, para la CV de Wii, y ahora con NCM SNES.



La saga Mario & Luigi basa su jugabilidad en las raíces de los juegos de rol por turnos. Son juegos fáciles al principio, pero para dominarlos tendremos que invertir muchas horas.

poco es que empleara al equipo estelar para desarrollar el RPG de Mario. Igual que Miyamoto estaba pendiente del nuevo Mario en 3D, los "cracks" de Square estaban con Final Fantasy VII. Así fue como Chihiro Fujioka (compositor de EarthBound) y Yoshihiko Maekawa (director de Final Fantasy III) sacaron adelante un juego con guión de Kensuke Tanabe (director de Super Mario Bros. 2) y música de Yoko Shimomura (compositora de Street Fighter II). Juntos casi por obligación formaron todo un "dream team"... y crearon un mito.

En el ocaso de SNES

Durante el desarrollo, **el equipo de Squaresoft echó el resto y tiró de creatividad**. Esto nos permitió ver a Mario en un mundo oscuro, que se siente ajeno al Reino Champiñón, combatiendo junto a Bowser en luchas por turnos que ya coqueteaban con el tiempo real, estilo que



El humor y la simpatía son constantes, tanto en la saga Paper Mario, como en Mario & Luigi.

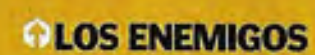
Squaresoft convertiría en norma en juegos futuros. Seguramente algo que una producción más cuidada no habría hecho es tocar tantos géneros a la vez, ya que el juego es aún hoy único en muchos aspectos. Esta es, sin duda, una de las razones que lo llevó a crear escuela. ¡Hay que arriesgarse a crear!

Juegos de rol "made in Nintendo"

Apoyados en las innovaciones que Squaresoft incorporó al género con Super Mario RPG, el resto de juegos de rol del fontanero han sabido diferenciarse gracias a un constante humor y a una jugabilidad sencilla al principio, pero que es un reto cuando avanzamos en las partidas.



CADA SAGA ha evolucionado de diferente manera. Mario & Luigi siempre se ha mantenido fiel al RPG por turnos, con elementos en tiempo real. Paper Mario ha coqueteado con este género, pero también con los combates con cartas y las plataformas.





LOS ENEMIGOS han dejado de ser meros obstáculos y, en los juegos de rol, tienen voz y son protagonistas de diferentes secciones. En Mario & Luigi Superstar Saga + Secuaces de Bowser controlamos a un capitán Goomba.

PARECÍA UN EXPERIMENTO, DESARROLLADO POR ARTISTAS QUE NO HABÍAN LIDERADO NUNCA ALGO TAN GRANDE... PERO SUPER MARIO RPG TRIUNFÓ.

- 2004
GC
Paper Mario: La Puerta Milenaria



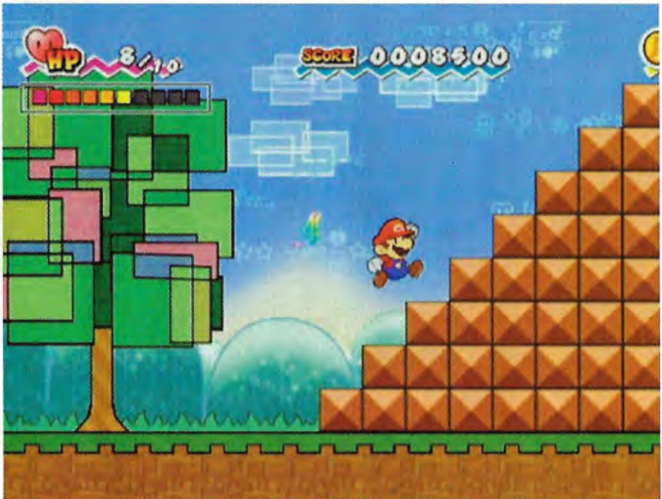
- 2006
NDS
Mario & Luigi: Partners in Time



- 2007
Wii
Super Paper Mario







Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars se lanzó para Super Nintendo en Japón y Norteamérica el mismo año que vieron la luz otras joyas como Super Mario 64 o Mario Kart 64. SNES ya había pasado a un segundo plano, por lo que su último Mario no salió en formato PAL, lo que impidió a Europa disfrutar de un juego diferente y adelantado a su época. Super Mario RPG no vendió tanto como los Mario clásicos, pero colocó 1,5 millones de juegos en Japón y otro medio millón en el resto del mundo. Sin embargo, pasó a la historia por ser vanguardista, alocado, de enorme calidad... y por llevar a Mario a protagonizar un género que, posteriormente, se le ha dado muy bien.

Rol en formato casero

A Miyamoto y compañía les encantó ver a Mario en esa tesitura, y decidieron volver a probar. Eso sí, esta vez todo quedó en casa, y el estudio Intelligent Systems fue el responsable del desarrollo de un nuevo RPG. La eficacia del estudio estaba más que demostrada. Habían desarrollado, por aquel entonces, juegos como Metroid o Famicom Wars. Se habían ganado un nombre, había talento en cada esquina del estudio y eran (y siguen siéndolo) uno de los pilares de Nintendo. Sin embargo, un juego de Mario siempre son palabras mayores. En el año 2000 se sacaron de la manga otra original sorpresa: Paper Mario para N64, un título con una premisa muy similar a la de Super Mario RPG, pero con una identidad propia gracias a **un apartado artístico más que innovador**. Creado por Naohiko Aoyama, los personajes estaban hechos de papel y cartón, una estética que se ha mantenido hasta nuestros días. Poco después, en 2001, llegó Game Boy Advance, una consola que también tuvo su ración de rol. De eso se encargó el estudio AlphaDream, que no forma parte de Nintendo, pero que sólo lanza juegos para consolas de la casa. En 2003 vio la luz Mario & Luigi: Superstar Saga, un juego que inició una nueva saga, e introdujo un nuevo mundo al universo de Mario: el Reino Haba. Al mismo tiempo, mantuvo el sentido del humor de Super Mario RPG, pero "coloreó" su estética. A partir de ahí, la saga de AlphaDream ha continuado con entregas muy respetuosas con las bases jugables del RPG por turnos, y se ha mantenido fiel a las portátiles. Paper Mario,

Calidad, dentro y fuera de casa

A lo largo de la historia, diferentes compañías han tomado "el control" de personajes de Nintendo. Squaresoft, con Super Mario RPG, y Ubisoft, con Mario+Rabbids: Kingdom Battle, son dos ejemplos. Pero hemos visto juegos de deporte desarrollados por SEGA (la saga Mario & Sonic) y, lejos de Mario, hasta un Zelda desarrollado por Capcom (el A Link to the Past de GBA).



MARIO STRIKERS fue creado por Next Level Games, una compañía que también desarrolló Luigi's Mansion 2.



MARIO SPORTS SUPERSTARS fue desarrollado por Bandai Namco.

• 2009
NDS
Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser



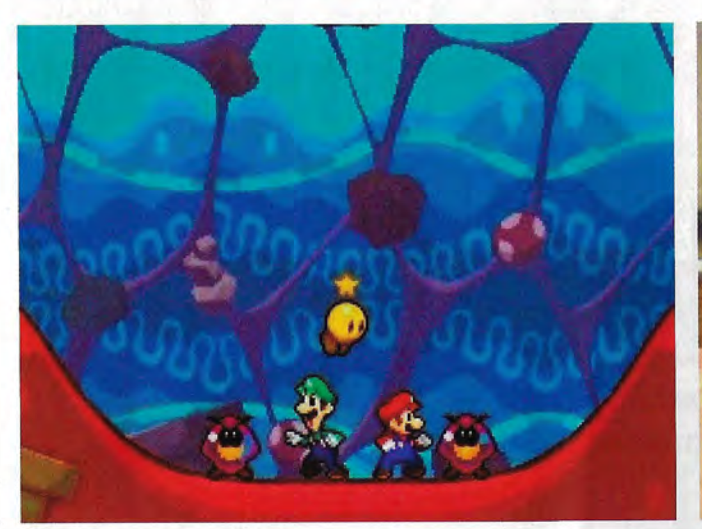
• 2012
3DS
Paper Mario: Sticker Star

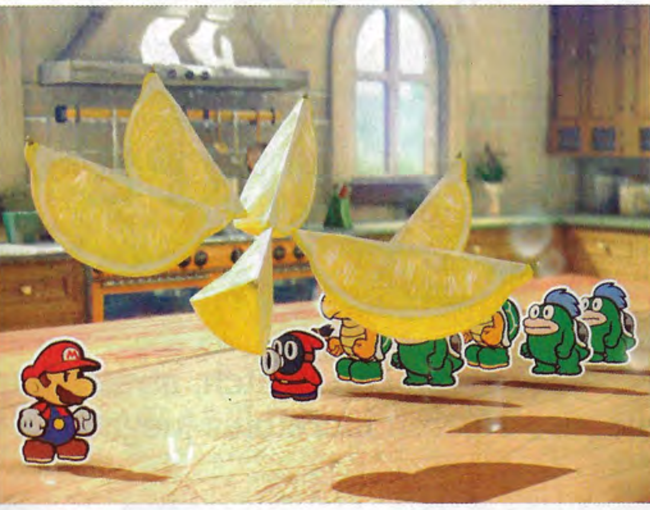


• 2013
3DS
Mario & Luigi: Dream Team Bros.









sin embargo, ha ido cambiando con los años (de RPG "puro" a las cartas), pero ha mantenido su esencia y, sobre todo, su apartado visual. A nivel comercial, el primer Paper Mario y el posterior Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser son los top, con casi 4 millones cada uno.

Cerrando el círculo

No hay nada que se le resista a Mario y **este año parece un homenaje al desarrollo de su primer RPG**. Al igual que en 1996, una compañía externa ha lanzado un juego de Mario perteneciente a un género totalmente diferente al que estábamos acostumbrados, el de la estrategia por turnos. 3DS ha recibido el "remake" del primer RPG de Mario en portátiles. Y, por si fuera poco, el propio juego original llega al fin a Europa lejos de consolas virtuales, en la increíble Nintendo Classic Mini Super NES.



+info
Naohiko Aoyama es uno de los miembros con más peso dentro de Intelligent Systems, director de varios Paper Mario y responsable del peculiar diseño visual de la genial saga.

DENTRO DEL ROL, AMBAS SAGAS SIEMPRE HAN SABIDO MANTENERSE FRESCAS, INNOVANDO LO JUSTO PARA NO CAER EN LA REPETICIÓN.

Los ilusionistas y artistas de la industria

Nintendo es una compañía que, desde sus inicios en los videojuegos, ha dominado el diseño. Ya sea de personajes o de escenarios, sus juegos siempre han destacado y con sus sagas de rol (sobre todo Paper Mario) han ido un paso más allá.



MARIO & LUIGI evolucionan lo visto en Super Mario RPG con un mundo y personajes poligonales de formas redondeadas.

PAPER MARIO ofrece unos gráficos que imitan el papel dibujado a mano. Eso sí, Super Paper Mario es el más peculiar de todos, y combina las 2D y 3D de maravilla.



• 2015
3DS
Mario & Luigi: Paper Jam Bros.



• 2016
WiiU
Paper Mario: Color Splash



• 2017
Switch
Mario + Rabbids Kingdom Battle

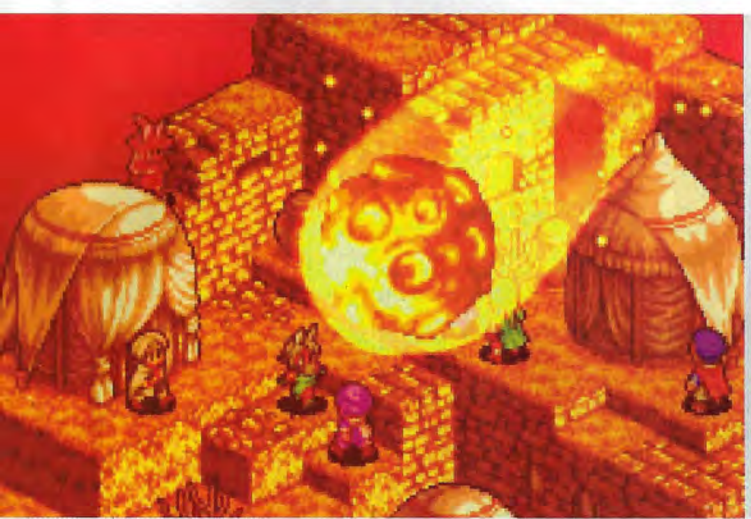


• 2017
3DS
Mario & Luigi: Superstar Saga + Secuaces de Bowser



10 joyas 'third party' para sistemas de Nintendo

Como pasa ahora con Switch, otras compañías, además de Nintendo, trajeron increíbles juegazos a nuestras consolas.



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE / GAME BOY ADVANCE

14 años después nos seguimos preguntando cómo lograron crear algo tan colosal en GBA. Este genial RPG táctico fue desarrollado y distribuido en Japón por la propia Squaresoft, mientras que Nintendo vio tanto potencial en él, que se hizo de cargo de la distribución en el resto del planeta. Su diseño de personajes y su apasionante mecánica introdujeron a muchos usuarios en el género, convirtiendo el cartucho en una obra de culto, además de todo un éxito: se vendieron más de 2 millones de copias y fue el 8º juego "no de Nintendo" más vendido de la consola.

CASTLEVANIA III DRACULA'S CURSE / NES

La familia Belmont se despidió de la 8 bit de Nintendo por todo lo grande, con un juego absolutamente magistral que exprimió la NES al 101%, y que sirvió de carta de presentación al mismísimo Alucard, el héroe de Symphony of the Night. Por desgracia, el cartucho occidental tuvo peor sonido, ya que Konami no pudo incluir el chip VRC6 que poseía el original japonés.





GTA CHINATOWN WARS/ DS

Rockstar recuperó la vista cenital de los dos primeros Grand Theft Auto en esta contundente aventura para DS en la que podíamos utilizar la pantalla táctil para ejecutar diversas acciones. ¿Quién dijo que las consolas Nintendo eran sólo para niños?

MONSTER MAX / GAME BOY

Tras firmar en ordenadores de 8 bits los magistrales Batman y Head Over Heels, Jon Ritman y Bernie Drummond deslumbraron con otra maravilla isométrica, diseñada para Rare aunque finalmente sería Titus quien la distribuyó, con un año de retraso. Esto afectó a las ventas de un juegazo que mereció mejor suerte.





ROCKET: ROBOT ON WHEELS / NINTENDO 64

Muchos años antes de convertirse en uno de los estudios favoritos de Sony (para los que crearía las sagas Sly Racoon e Infamous), Sucker Punch debutó a lo grande con este divertidísimo arcade de plataformas, diseñado a medida del mando del Nintendo 64. Su realista recreación de las físicas, unidas a la particular manera de moverse del protagonista, nos sigue maravillando hoy en día. Sin duda, una joya a reivindicar.

MURAMASA: THE DEMON BLADE / Wii

Posiblemente el juego más hermoso del catálogo de Wii, con el que los japoneses Vanillaware volvieron a dejar patente su talento para las 2D. Este Action RPG nos deslumbró por la animación y, sobre todo, el diseño de sus escenarios y personajes. El éxito del posterior Dragon's Crown hizo que las copias de Muramasa volaran de las estanterías. Si aún puedes hacerte con uno, guárdalo como un tesoro.



RAYMAN LEGENDS / Wii U

Las 2D son eternas. Dentro de 15 años los actuales juegos poligonales nos parecerán súper pasados, pero Rayman Legends seguirá conservando toda su belleza gracias al talento de Michel Ancel y su estudio de Montpellier. Un plataformas tan hermoso como divertido, que ningún coleccionista de Wii U debería dejar escapar. Ya está también para Switch, y hay más versiones, pero sigue notándose que se diseñó para el Gamepad de Wii U.





CHRONO TRIGGER / SNES

Podríamos haber escogido el no menos glorioso Final Fantasy VI, pero sería un crimen haber dejado fuera la creación de un dream-team de época. Hironobu "Final Fantasy" Sakaguchi, Yuji "Dragon Quest" Horii y Akira "Dragon Ball" Toriyama se unieron para crear un RPG monumental... que todos echamos de menos en el catálogo de SNES Mini.

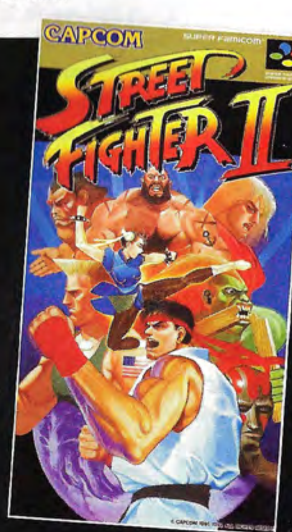
RESIDENT EVIL 4/ GAMECUBE

Shinji Mikami revolucionó la franquicia Resident Evil al abandonar la exploración en entornos isométricos, para abrazar la cámara libre con mayores dosis de acción. El resultado cambiaría para siempre el devenir de la saga... e incluso el propio subgénero Survival Horror. La magistral aventura de Leon en tierras españolas (aunque con acento mexicano) se diseñó en exclusiva para GameCube, aunque posteriormente sería adaptada hasta para móviles. Pero como el original, ninguno.

STREET FIGHTER II / SNES

Super Nintendo le debe mucho a Capcom y su prodigiosa adaptación de Street Fighter II. Poder jugar en casa a la mayor sensación recreativa de los 90 hizo que mucha gente se comprara la consola. De hecho, esta adaptación fue el principio del fin de los salones recreativos en nuestro país. ¡Para qué gastar cinco duros teniendo una SNES!





Comunidad

Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor hará el resto.

Carmen Traverso

Me llamo Carmen y tengo 8 años. Quisiera saber cuando sale a la venta el YO-KAI WATCH 3. Soy fan del juego. Espero que publiquéis mi email. Saludos.

¡Pero si acaba de salir la última parte del 2! Una vez más, es un éxito en ventas, y es que en España la saga entró con una fuerza bestial y no ha parado. Aún no hay fecha, pero es más que probable que en un tiempo tengamos YO-KAI WATCH 3, que en Japón salió, como es habitual, en dos entregas: Sushi y Tempura. En la espera, ¡Mentespectros, es genial!



Sushi y Tempura son las ediciones de YO-KAI WATCH 3, ya en Japón.

Sol García

Hola, primero quiero decir que soy muy fan de la revista y de Nintendo, y tengo una duda: en Splatoon 2, ¿los amiibo que no son del juego te dan recompensas? Y también quiero preguntar que el nuevo DLC de Zelda: Breath of the Wild cuándo saldrá? ¡Gracias por todo!

En Splatoon 2 puedes usar cualquier amiibo de la saga, o sea, que los del primer juego también te servirán. 11 en total. ¡No está mal! El nuevo pack de contenido adicional del increíble Zelda se llama La Balada de los Elegidos y llegará para final de año. De él sabemos que incluirá una nueva mazmorra, nuevos desafíos, y una nueva historia en la que los elegidos tendrán un papel fundamental.



La Balada de los Elegidos llegará a final de año a Switch y Wii U.

Rodrigo

Hola, tengo una pregunta respecto a las consolas Mini. Al igual que ya hicieron NES y SNES Mini... ¿haríais una Nintendo 64 Mini o incluso una Gameboy? Gracias.

Ambas versiones están en boca de todo el mundo y no nos extraña. La serie Nintendo Classic Mini tiene tanto éxito que la fabricación no es suficiente: tanto NES como SNES se agotaron nada más salir. No es descabellado pensar que N64 tenga su versión, o inclu-



El mando de NCM SNES es clavado al estupendo original.



¡GANADORES del Bazar del Nº300!

Pues llegó el día, cogimos todas vuestras cartas, y sorteamos los premios. De entre todas ellas, sacamos estos siete premiados. Enhorabuena a todos, sobre todo a Antón. ¡Menuda cantidad de premios!

- **Primer Premio**
  Antón Vega Vidal (Pontevedra)
- **Lote A**
  Fernando Morales Rodríguez (Murcia)
- **Lote B**
  David Santero Águila (Sevilla)
- **Lote C**
  Iván Gil Druet (Zaragoza)
  Manuel Sánchez Hirschfeld (Málaga)
- **Lote D**
  Ángel Castaño Nogueira (Pontevedra)
  Adrián Fernández Benet (Castellón)



Qué cantidad de cartas... ¡y cómo nos han molado! Muchos os habéis animado a decorarlas y felicitarnos. Nos ha encantado y os lo agradecemos de corazón. ¡A por 300 números más!



EL TEMA DEL MES

Retrocompatibilidad en Switch



Just Dance volverá a ser un juego para tres generaciones.

Es más que habitual que preguntéis por la Consola Virtual de Switch, pero este mes es Wii la que ha triunfado entre las peticiones. Puestos a pedir, ¡que se vea en HD! En esa línea, un remake de Skyward Sword es el rey de los de los deseos, y es que, con la calidad de los Joy-Con, es fácil imaginarnos blandiendo la espada de link por el salón como en Wii. Sin embargo, hay que tener en cuenta que todos los juegos de Switch están pensados para poderse jugar en cualquier parte y con los mandos acoplados, no es como en Wii U, que el Off-TV era opcional y, aunque se podía, jugar a Wii en el Gamepad era bastante complicado. **Más cerca están los juegos de NES**, de los cuales ya hay varios confirmados para el debut del servicio online de pago. Luego veremos qué llega, y más que Wii, suena GameCube, ya que el control se ajustaría a la perfección también al modo portátil. Pero no sólo habéis preguntado por Wii en Switch, sino por más juegos para la veterana consola. Pues enhorabuena, porque justo va a salir a la venta Just Dance 2018. No es de extrañar, ya que la edición del año pasado **vendió en Wii casi tanto como en todas las demás consolas juntas**. ¡El doble que en Wii U! Veremos si es la última edición ya, porque lo que sí tiene fecha es el cierre del Canal Tienda Wii, fechado para el 31 de enero... ¡de 2019! Aún hay tiempo para picar, aunque sólo podremos añadir fondos hasta el próximo 26 de marzo.



El Canal Tienda Wii echará el cierre en 2019, 13 años después de su apertura.

so que tengamos pronto una primera portátil de esta línea, aunque los tiempos tendrán también mucho que ver con lo que ocurra con la consola virtual de Switch. Entre tanto, ¿ya te has pasado los 21 juegos de SNES? ¡A por ellos!

Rosa Carrera

Hola RON. Primero de todo felicidades por los 300 números, os los merecíais. Y ahora mi pregunta. Quiero comprarme un juego de los nuevos para 3DS y no sé si cogerme el Metroid: Samus Returns o Monster Hunter Stories, aunque también estoy abierto a otras opciones. Gracias por leer esto y seguid así.

Pues la tercera opción debería ser Mario & Lugi Superstar Saga + Secuaces de Bowser. ¡Vaya juegazo! Un dos en uno increíble, con RPG y estrategia a partes iguales, y muchísima diversión. De los que propones, pues Monster Hunter es una pasada, e innova con una historia más accesible y desarrollada... pero es que Metroid es uno de los súper tops del catálogo. Uno es una cruzada 3D muy en plan anime, y el otro es una laberíntica aventura de desarrollo lateral. En cualquier caso, no te vas a equivocar con ninguno.

Blas Alias

Hola RON. Estaba interesado en los Mario+Rabbids o Super Mario Odyssey, pero debido a su precio también he pesado en indies como Shovel Knight. ¿Me recomendáis ahorrar o comprar un indie? Y si es un indie, ¿cuál? ¿Sabéis si podremos jugar a algún e-Sport de los de PC o si Nintendo va a formalizar algún juego de switch y llevarlo a torneos?



Rocket League tendrá multijugador con Xbox One y PC... y nos encanta.

Mario + Rabbids es un genial juego de estrategia y Super Mario Odyssey es básicamente perfecto. Por supuesto, pondríamos ambos en la lista a los Reyes Magos de todo nintendero. Entre tanto, la eShop está a rebosar de juegos increíbles y, efectivamente, más económicos. Shovel Knight es un ejemplo de ellos, y este mes estrenamos otras joyas, como Stardew Valley y Golf Story. En cuanto a e-Sports, Rocket League será multiplataforma, y ya se ha convocado el Splatoon European Championship de 2018.

Metroid: Samus Returns es uno de los mejores juegos de 3DS.



Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre de los Lectores

El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!



VUESTRAS COLECCIONES

Ian Muñoz

¡Qué cantidad de cosas de Nintendo! Está claro que no sólo os gustan los juegos, sino todo tipo de productos relacionados con el fantástico mundo de Mario, Zelda y compañía.



Sergio

Miguel de Haro

Alberto Fernández

Me llamo Óscar, y tengo 11 años. ¡Siempre he jugado a Nintendo desde que era pequeño. Primero jugué a los juegos de Mario, y después conocí por fin a Zelda. Soy un apasionado vuestro y espero que sigáis haciendo la revista, y muchos más juegos. Ahora tengo ganas de tener la Nintendo Switch con el Zelda y el Mario. ¡Y muchos juegos más, no os penséis que me gustan sólo estos juegos!

Y otra cosa super importante la Game Boy Advance!! Resulta que la tengo tan bien guardadita en una caja de metacrilato, que se me pasó. Por cierto, me la regaló mi tío, que también disfruta con los videojuegos. Os mando una foto para que la veáis. saludos !!

Óscar Ruiz



Óscar Ruiz

¡Hola! Soy Laura Brea y tengo once años. Os sigo desde hace mucho tiempo y quiero mostraros mi colección nintendera. Tengo juegos de Wii, Wii U, Switch, DS y 3DS. A un lado está mi juego mas preciado, Hatsune Miku: Project Mirai DX, ya que me costó mucho conseguirlo :P

Esa pila de papeles son todas las revistas que tengo. (Ya he perdido la cuenta... ¿Desde cuándo os sigo?)

También están mis consolas, 3DS, Wii U, Switch, DS y Wii, (aunque en la foto faltan las dos últimas, que están guardadas), mis amiibo y alguna cosilla de Zelda.

Ah, por cierto... ¡Muchísimas gracias por ponerme de artista del mes junto a Clara Cardeña en el número pasado!

Laura Brea

Laura Brea

LA IMAGEN DEL MES



Esperar no es fácil, y menos cuando hablamos de un nuevo Pokémon. Por eso Miguel Hernández decidió hacerse un calendario en el que ir tachando los 164 días que faltaban. ¡Ánimo, que ya queda poco!

LA CARTA DEL MES

Era yo muy novato en este mundillo de Nintendo, como un chaval que sólo sabía jugar a New Super Mario Bros. Wii, en su nueva y flamante consola, cuando un día, paseando por la calle, en un quiosco me encontré una revista que me llamo la atención. Para empezar, en la portada había un Pikachu, que para todo niño ya es un foco de atención, y además venía con un chupachups que bueno no me gustaban, pero tenía hambre. Al leer esa revista me enganché a toda la información y noticias que transmitíais. De hecho, recuerdo un reportaje de I Love Nintendo sobre la historia de Rare. A mí, al ser un novato que sólo le interesaba que se anunciara Super Mario Galaxy 3, Rare y third parties me sonaba a chino, pero años más tarde, después de aprender muchísimo con vosotros, me he dado cuenta de que, sin esta fantástica revista, no habría aprendido casi nada de todo lo que sé sobre el maravilloso mundo de Nintendo.



Diego

VUESTRAS IDEAS

Como diseñadores no tenéis precio. ¡Os curráis hasta imágenes de portada y posibles pantallas de juego! Lo que más os gustan son los crossovers entre sagas, pero también nos ha llegado algún guión bastante chulo para nuevas aventuras, sobre todo, de Mario y Zelda. ¡Nos encanta!



Marc Salzano



Vegeta SSB4

El MURAL del castillo

Un mes más, nos habéis llenado el buzón de arte. Como muestra, estos dibujos elegidos a medias entre la ilusión de los correos, la edad de los artistas y la calidad de vuestras obras. ¡Gracias!

Imanol Martínez

Juan Jesús

Andriux Star

Manuel

Joan Carles Macho

Bruno

Alejandro

Antonia Gómez

María Muñoz

Daniel Venegas

Martín Antón

Iván Correa





Paula S. Amaro

Hola, me llamo Paula S. Amaro. Me gusta mucho vuestra revista y en esta ocasión quería mandaros un dibujo de The legend of zelda: Breath of the wild. Espero que os guste. Un saludo

Natalia Egea

¡Hola, os adjunto el dibujo hecho por Natalia Egea, que es muy fanática de lo relacionado con Zelda y el mundo Nintendo. Le haría mucha ilusión ver su dibujo publicado en vuestra revista, ya que todos los meses compra la revista. Muchas gracias por vuestra atención por adelantado. Un saludo.

¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:

revistanintendo@gmail.com

En esta primera parte de la guía repasamos paso a paso las 5 primeras fases del mapa. Además, os contamos los secretos para salir victoriosos de las batallas contra 4 tipos de Jefes Finales. El planeta SR388 es vuestro.





0 MAPA: SUPERFICIE

Requisito para romper el Sello: 1 muestra de ADN Metroide.



MORFOSFERA

El nivel inicial del juego nos sirve de tutorial, donde aprendemos los controles y movimientos de Samus, así como las habilidades de las que disponemos de inicio: disparo, apuntar, salto, contraataque, lanzamisiles y morfosfera. La **morfosfera** la adquirimos en este mismo nivel inicial, sin hacer nada más que seguir las indicaciones en pantalla y avanzar por el único camino posible.



ESCÁNER A IMPULSOS

Ahora nos encontramos ante el Sello Chozo. Aunque nos situemos sobre la baldosa, por ahora no sucede nada. La puerta de la izquierda no se abre, pero podemos avanzar saltando en la abertura que tiene el techo justo encima. En la siguiente sala, avanzamos por arriba para obtener la **energía AEION** y el **Escáner a impulsos**. Lo usamos, y pasamos a la siguiente sala por los bloques que revela.



PRIMER JEFE FINAL

Después de obtener el escáner, llegamos a una puerta tras la que se activa una cinemática espectacular en la que vemos aparecer al primer Metroide del juego. Tras encontrar la primera torre de recarga de energía, avanzamos como Morfosfera y, a la izquierda, encontramos una nueva estación de guardado. En el pasillo que hay justo debajo tenemos que abrir hueco para poder acceder a la batalla contra el primer jefe: **Metroide Alpha**. Esto se hace usando los misiles.



RAYO RECARGA

Una vez vencido el Metroide Alplha, no es posible volver sobre nuestros pasos para regresar al Sello Chozo a depositar el ADN del Metroide, así que salimos por la derecha y luego continuamos por arriba, ya que la puerta de más a la derecha aún no puede abrirse. Llegamos a una puerta que se abre con el lanzamisiles y, dentro, obtenemos el **Rayo Recarga**. Lo utilizamos para salir por la izquierda y subir. Una vez arriba, abrimos una puerta también con el Rayo Recarga.



ACCESO AL ÁREA 1

La puerta de la derecha nos lleva ante el Sello Chozo en el que al colocarnos sobre la baldosa se activa, ahora sí, el mecanismo para insertar la muestra de AND Metroide. El estanque se vacía y podemos descender hasta llegar a un callejón sin salida. Ahí vemos unos pinchos de color verde esmeralda. Usamos aquí el escáner a impulsos y vemos que podemos disparar al suelo para abrir hueco. Al descender por ahí llegaremos a la estancia del **ascensor del Área 1 del mapa**.

GUÍA METROID: SAMUS RETURNS - **PARTE I**



MAPA: ÁREA 1

Requisito para romper el Sello: 4 muestras de ADN Metroide.



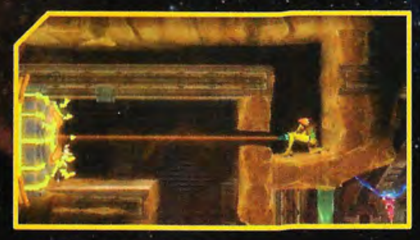
BOMBAS MORFOSFERA

Tras la puerta de abajo a la derecha, ascendemos verticalmente y avanzamos hasta llegar a una zona con una puerta a cada lado. Accedemos por el hueco que hay justo encima de la puerta de la derecha, guardamos la partida, y usamos el escáner a impulsos. Seguimos a la derecha, subimos por el pasillo vertical, y volvemos a usar el escáner arriba. Lo usamos una vez más para destruir el techo y, a la izquierda, llegamos a la puerta tras la que obtenemos las **bombas**. Para salir de aquí usamos el escáner y salimos por el subsuelo.



RAYO DE HIELO

Una vez fuera, cruzamos la sala de izquierda a derecha y, al avanzar un poco más, llegamos ante un **Teletransportador**. En la siguiente sala, a la derecha, disparamos al suelo para abrir hueco. Dejamos atrás (por ahora) la puerta que nos encontramos, seguimos a la izquierda y... ¡tachán! ¡Obtenemos el **Rayo de Hielo**! Para poder volver ahora sobre nuestros pasos, disparamos al enemigo con el Rayo de Hielo cargado al máximo. Verás que se congela, así que lo usamos como plataforma para poder saltar a la derecha.



ARACNOSFERA

Repetimos la operación para llegar hasta arriba sobre otro enemigo. Tras la primera puerta podemos guardar la partida, y luego acceder por un estrecho pasillo como morfosfera. Desde aquí, disparamos a través del hueco para abrir la puerta desde este lado, y luego nos dejamos caer. Seguimos avanzando hacia abajo por cualquiera de los dos caminos, y destruimos el bloque de abajo a la izquierda para llegar a la estancia donde adquirir la **Aracnosfera**. ¡Ya podemos trepar!



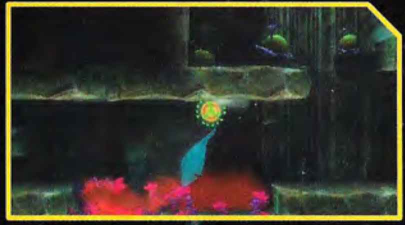
LOS 4 METROIDES ALPHA

Trepamos sobre la estación de guardado y, en la primera puerta, encontramos un Metroide. Seguimos trepando hasta cruzar otra y, al llegar a un punto sin salida, usamos el escáner arriba a la izquierda para llegar al siguiente Metroide. Volvemos todo a la izquierda, usamos la bomba en esa pared y luego en el suelo que hay junto al cascaron. Ahí estará el tercer Jefe. Seguimos todo a la izquierda y congelamos al enemigo para poder atravesar el techo y llegar al cuarto Metroide del Área 1.



2 MAPA: ÁREA 2

Requisito para romper el Sello: 8 Muestras de ADN Metroide.





ARMADURA ELÉCTRICA

Avanzamos a la izquierda del Sello Chozo y trepamos hacia arriba. Saltamos para provocar que el enemigo nos ataque, entonces lo congelamos en pleno vuelo para usarlo de plataforma. En la puerta de la izquierda hay un **Metroide Alpha**. Lo vencemos y salimos (usando el escáner) a la izquierda. Nos subimos al primer saliente de roca para poder avanzar (imagen) y, tras la siguiente puerta, obtenemos ya la **Armadura Eléctrica**.

SALTOSFERA

Tras salir del ascensor, vamos todo a la izquierda y entramos por la puerta de arriba para luchar contra un **Metroide Alpha**. Entramos ahora por la de abajo y trepamos toda la pared que hay junto a la estación de guardado. Una vez arriba, avanzamos todo a la derecha hasta llegar a la entrada de una especie de gruta (imagen) por la que dejarnos caer. Abrimos la puerta de la izquierda. Tras vencer a Arachnus... ¡toma **Saltosfera**!



3 MAPA: ÁREA 3

Requisito para romper el Sello: 10 Muestras de ADN Metroide.





MULTIRRÁFAGA DE RAYOS

Trepamos por el techo sobre el Sello Chozo y ascendemos luego por la pared junto a la estación de guardado. Seguimos arriba del todo hasta llegar frente a una flor gigante que nos corta el paso, y usamos aquí el escáner para descubrir que el techo de justo a la izquierda se puede destruir. Seguimos a la izquierda y destruimos un pequeño bloque para poder subir y atravesamos la flora como Aracnosfera trepando por el techo. ¡Ahí está!

RAYO ENGANCHE

Bajamos a la derecha destruyendo el suelo cuando cese el fuego, y estrenamos la multirráfaga de rayos con la flor gigante de la derecha. Ignoramos el ascensor y avanzamos destruyendo los huevos con la multirráfaga para llegar a la puerta. Avanzamos por el único camino posible, y en la siguiente sala escalamos la pared de la derecha. Nos dejamos caer a la derecha y abrimos la puerta de la izquierda para conseguir el **Rayo Enganche**.







USO DEL ENGANCHE

Siempre que tengamos que usar el Rayo enganche para balancearnos de un lado a otro y alcanzar un saliente debemos: lanzarlo lo más horizontalmente posible (para que el balanceo tome fuerza) y no soltar el disparo hasta que estemos en el punto final del balanceo. Lanzarlo en vertical sólo sirve para atraernos hasta el enganche. Si lo que queremos es mover bloques rojos (imagen) o destruirlos, tenemos que dispararles y tirar hacia nosotros con el botón deslizante. ¡Tira fuerte!

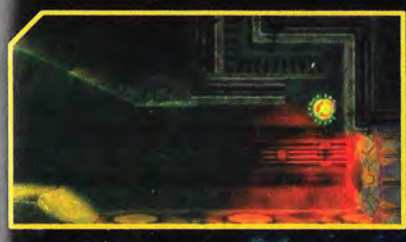
ASCENSOR DERECHO

Tras el mini-puzle de los bloques rojos, encontramos un ascensor a la derecha de la estación de guardado. Al descender a este área luchamos con dos **Metroides Gamma** y un **Metroide Alpha**. A partir del último al que nos enfrentamos en esta zona, los Metroides Gamma se pegan todo el combate cambiando entre 2 o 3 salas cercanas, y los tenemos que estar persiguiendo hasta derrotarlos. Una vez acabemos con los tres, volvemos a subir por el mismo ascensor y a la derecha.

ASCENSOR IZQUIERDO

Derrotamos al **Metroide Gamma** de la zona este del mapa y buscamos el teletransporte más cercano para viajar al oeste del Área 3. Usamos el ascensor de esa zona. En este nivel están los seis Metroides restantes. Si llegamos cortos de energía a alguno de ellos, lo mejor es retroceder un par de salas y eliminar a todas las criaturas que podamos para recargar energía antes de entrar a combatir. Una vez derrotados los 10, sigue el mapa para llegar hasta el sello Chozo y bajar al Área 4.





TRAJE CLIMÁTICO

De vuelta a la última estación de guardado, avanzamos ahora todo hacia la izquierda hasta llegar a una puerta. En vez de abrirla, descendemos al nivel inferior para usar el ascensor que hay un poco más a la derecha. Tras salir del ascensor, vamos a la puerta de abajo a la derecha y usamos la Aracnosfera para romper los bloques que hay justo encima (imagen). Tras cruzar otras dos puertas estará esperándonos el **Traje Climático**.



RAYO DE ONDAS

Volvemos a esa última puerta que dejamos atrás para ir, en la siguiente sala, a la puerta suroeste y, en la siguiente, a la sureste. Tras vencer al **Metroide Gamma**, vamos a la derecha y usamos el escáner. Destruimos el bloque con lanzamisiles y accedemos, saltando con Aracnosfera, desde un poco más a la izquierda. Volvemos a usar el escáner, y avanzamos todo ese pasillo arriba para poner una bomba al final y llegar hasta el **Rayo de Ondas**.



BOTAS DE SALTO ALTO

Ahora podemos abrir la puerta de justo debajo de la anterior. Para atravesar la flora de la pared, combinamos Aracnosfera con Armadura Eléctrica. Por el único camino posible a la derecha, tras atravesar un pasadizo, disparamos al suelo y volvemos a hacerlo en la siguiente plataforma. Accedemos por el pasillo de la derecha como Morfosfera, y descendemos para llegar hasta una puerta tras la que encontramos las **Botas de Salto Alto**.



4 MAPA: ÁREA 4

Requisito para romper el Sello: 1+3 Muestras de ADN Metroide.

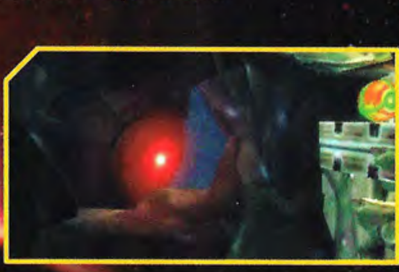


RAYO MÚLTIPLE

Avanzamos sobre el Sello Chozo usando el enganche. Alcanzamos la siguiente cornisa, la bordeamos con la Aracnosfera, y atravesamos la puerta de la izquierda. Seguimos por encima de la estación de guardado y destruimos la primera baldosa del suelo flotante para bajar a la puerta de la derecha. Sin entrar aún, cruzamos todo a la izquierda hasta el fondo y abrimos la puerta roja para obtener el **Rayo Múltiple**.

NUEVO SELLO CHOZO

Tras la puerta de arriba a la izquierda sorteamos la lava con los enganches y avanzamos hasta encontrar al **Metroide Gamma**. Volvemos al Sello a insertar su ADN y descendemos tirando de todos los bloques rojos que vamos encontrando. Avanzamos por debajo cruzando el primer tramo de lava lila a pie (Armadura Eléctrica activa) y llegamos ante un nuevo Sello Chozo. Usamos el ascensor de arriba a la derecha y avanzamos por el único camino posible hasta salvar la partida.





SALTO ESP. Y SÚPER MISILES

Tras haber guardado, avanzamos un poco y se inicia una fase de 3 rondas en las que un rodillo gigante nos persigue, y tenemos que correr sorteando obstáculos. Cualquier camino es válido. Las mejoras podemos volver luego a cogerlas. Mucho más rápido que cruzar el agua a pie es usar los enganches del techo. Al acabar, obtenemos el **Salto Espacial** y lo usamos para subir al noreste del mapa, y en la siguiente sala vamos a la puerta de arriba a la derecha para coger los **Súper Misiles**.



‹Parte I› JEFES FINALES



1 › METROIDE ALPHA

Cuando nos embista, con un buen contraataque lo dejamos a merced de nuestros misiles. Para que dicho contraataque tenga efecto tenemos que lanzarle antes en la barriga el rayo de hielo cargado.

2 › ARACHNUS

Sólo podemos dañarle cuando está fuera del caparazón. Lo mejor es ametrallarlo a misiles mientras esté fuera, esquivando sus ataques a distancia. El resto del tiempo no podemos hacer más que esquivar sus acometidas. Aquí no sirve el contraataque.

3 › METROIDE GAMMA

Al empezar, le lanzamos el Rayo de Hielo cargado a la barriga para que no pueda volar, ya que a ras de suelo es como podemos dañarle bien en la cabeza con misiles. Dispararle en otro sitio es inútil.

4 › METROIDE ZETA

Sólo le hacemos daño en la cara o en la barriga, y esta última es la donde más le duele. Reservar los Súper Misiles y la multirráfaga para cuando se pone en pie es lo ideal. Y para esquivar sus múltiples ataques a distancia: salto espacial y no parar quieto.

CURIOSIDADES

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

La Balada de los Elegidos está cada vez más cerca, pero a vosotros no os hacen falta nuevas historias. Este Hyrule es un mundo inmenso en el que no paráis de viajar.

¿Queréis ganar un amiibo?

Pues enviad vuestras curiosidades: lugares, sorpresas, personajes, premios...

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además tener la posibilidad de ganar un amiibo, enviadnos captura y texto al correo electrónico revistanintendo@gmail.com

GANADOR: Pedro Frena



Si tienes equipada un arma de fuego podrás ir por Hyrule con menos ropa, ya que tu temperatura aumenta un poco y puedes resistir mejor el frío.



Si dejas carne en un lugar frío, o la golpeas con un arma de hielo, ésta se convierte en carne congelada, la cual te otorga resistencia al calor.



En el juego hay un total de 900 kolog. ¡Son un montón! Eso sí, ten en cuenta que para potenciar al máximo tu alforja solo necesitas 441.



Para pescar mas fácil. Si lanzas una flecha eléctrica al agua creas una esfera dentro de la cual mueren todos los peces y quedan flotando.



En la Aldea Hatelia vive una niña. Si empiezas una conversación con ella y en la primera opción de elegir diálogo dices "hasta luego"... ¡ella te insulta!



En la Aldea Hatelia hay una casa en la que un tipo te tiñe tus vestimentas. Gracias a él podrás hacer combinaciones increíbles.



Finalista: Amador Gutiérrez



Ruinas de Oumbra. ¿Cansado de gastar tus armas de fuego o de volverte loco buscando una antorcha? Tus problemas para esta prueba legendaria están resueltos con ¡El escudo de Daruk! Ilumina tu alrededor con sólo sacar tu escudo. De este modo podrás avanzar a través de la oscuridad sin problemas.



Si nos equipamos el traje de Link oscuro, las personas se asustarán al vernos, incluso hasta el mismísimo amante de los monstruos Kilton. Si nos acercamos, y está de espaldas, al darle al botón de hablar y él darse la vuelta... da un salto del susto al vernos. ¡Imagina lo que pasa con el resto!



Aldea secreta. Tras completar la primera parte de la misión secundaria "hogar, dulce hogar" de la aldea Hatelia, Karid se marchará al lago Akkala y, si lo visitamos, nos pedirá materiales y que busquemos gente para que le ayude. Poco a poco se irá formando una nueva aldea, donde venden cosas interesantes.



Mandoble de Fuego. Al norte de Ciudad Goron, en el Gran Fósil de Eldin, nos encontramos, dentro de la cabeza de la ballena, un mandoble de fuego clavado en el suelo.

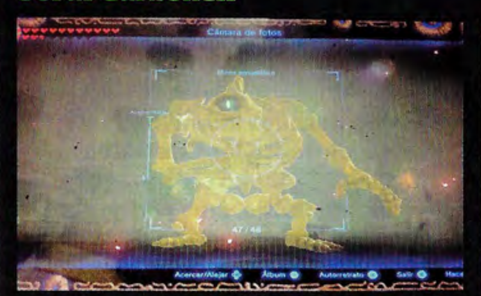


Mandoble del rayo. En la cima del monte Holcan, al sur del poblado Orni, nos encontramos un mandoble del rayo clavado en el suelo.



Mandoble del viajero. En la parte derecha exterior de Ciudad Gerudo nos encontramos con una estatua que posee un mandoble del viajero, el cual podemos recoger.

Jordi Carbonell



En la parte trasera del Castillo de Hyrule se encuentra el Calabozo, una estancia llena de enemigos de máxima categoría. Si llegas al fondo y vences al Hinox Esquelético obtendrás el Escudo Hyliano, el mejor.



El Centaleón del Monte Trueno, al este de la Región de los Zora, nunca evolucionará. Ocurre lo mismo con los Centaleones Blanco y Azul de los baluartes del Castillo de Hyrule. Si no los tienes en la enciclopedia, a por ellos.

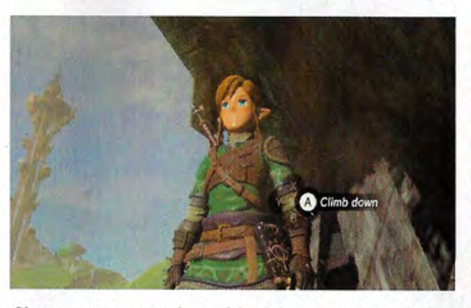


En el Monte Rízor, al oeste de la Aldea Onaona, se encuentra el Estanque de los Enamorados, un estanque con forma de corazón. Además de ser chulo, a su alrededor se encuentran rábanos vivaces y una misión.

Nacho López



Si vas a cualquier ciudad o aldea, la música cambiará según sea de día o de noche.



Si vas a una parte destruida del puente de Hylia habrá un glitch que hará que Link se ponga ¿en HD?



Depende de cómo muera tu caballo, la gran hada Malanya te dirá cosas distintas.



EL consultorio del Profesor Kukui

Esa maravillosa sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas. ¡Vamos con las de este mes!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico: **revistanintendo @gmail.es**



Pokémon Variocolor

Sara Cid

Muy buenas, Profesor Kukui. Hay algo sobre Pokémon Sol y Luna que me gustaría consultarte. Tengo varios Pokémon variocolor, o shinies, pero los he obtenido por intercambio con otros Entrenadores. ¿Cuál es la mejor manera para tener un Pokémon variocolor por uno mismo? Es que me haría mucha ilusión tener un shiny obtenido por mí misma. ¡Gracias, Kukui!

Te cuento, hay varias formas de conseguir Pokémon shinies o variocolor. Por un lado, puedes criar, y por otro puedes utilizar las cadenas de Pokémon. Personalmente, yo te recomiendo este segundo método, ya que es mucho más rápido y efectivo que la técnica de la crianza, conocida como el Método Masuda. Lo único que tienes que hacer es buscar un Pokémon salvaje que te interese conseguir shiny, e ir haciendo una cadena con los Pokémon acompañantes de éste. Con cada Pokémon ayudante nuevo que aparezca en el mismo combate irán aumentando las probabilidades de que salga variocolor (¡y con mejores estadísticas!). Para facilitarte esta tarea puedes utilizar Nerviosferas, que ayudarán a que vayan saliendo nuevos Pokémon, y ataques como Falsotortazo, para dejar siempre a 1 PS al Pokémon principal. ¡Mucha suerte con la caza de shinies!



Completando el Juego al 100%

Rugena05

Kukui, hace poco que he completado la Pokédex, y he decidido completar el juego al 100%. Mis objetivos son: conseguir todas las megapiedras, conseguir todas las MT´s, conseguir todos los sellos y conseguir todos los Cristales z. Como ya tengo todo prácticamente hecho, ¿me podrías dar algún consejo o lista de lo que puedo hacer ahora?

¡Increíble el partido que le has sacado a tu juego, Rugena! Pero

Pokémon del mes: Tapu Lele y el Pañuelo Elegido

El Pokémon legendario Tapu Lele, al igual que sus compañeros Koko y Fini, siempre ha sido muy común en VGC, y es que el campo que invoca en el terreno de juego cada vez que sale al combate es realmente útil, pues potencia sus ataques de tipo Psíquico, y además bloquea cualquier tipo de ataque prioritario, como por ejemplo Sorpresa. Hay muchas formas de utilizar a Tapu Lele: con Vidasfera, con el Psicostal Z, con las Gafas Elegidas acompañado de Drifblim...

Pero esta vez vamos a hablar de un set algo más curioso; Tapu Lele Scarf lento. Y os preguntaréis, ¿por qué lento, si con las Gafas Elegidas lo que buscas es que un Pokémon sea más rápido? Pues bien, si Tapu Lele es lo suficientemente lento, siempre pondrá su campo si se enfrenta a un Tapu Koko, por lo que no revelará directamente que es Scarf, pero sí que superará a otros Pokémon como Kartana o Garchomp, pudiendo terminar con ellos mucho más fácilmente.



aún así, no te preocupes, porque todavía te quedan horas y horas de entretenimiento con tu partida. Ha llegado el momento de empezar a entrenar tus Pokémon y de participar en partidas competitivas. Puedes probar entre las distintas modalidades de combate: combates individuales, dobles, o incluso triples. El mundillo de Pokémon Competitivo es realmente extenso, y si te planteas metas como llegar a colocarte primero en el ránking de España en alguna de las modalidades, descubrirás que hay muchísima gente jugando, probando distintos equipos y estrategias, y que éstas van variando con el tiempo. Vas a tener que aprender muchos fundamentos sobre estadísticas y combinaciones de Pokémon, y te aseguro que no va a ser algo fácil, pero sí muy divertido y entretenido. ¡Anímate a probar y nos cuentas tu experiencia!

Noticia del mes

Anunciado el Internacional de Europa



Un par de semanas atrás, The Pokémon Company International reveló por fin todos los detalles sobre el torneo más importante de esta temporada en Europa. Al igual que el año pasado, tendrá lugar entre el 17 y el 19 del próximo noviembre en el centro ExCeL de Londres, Inglaterra. Este será el torneo más importante de Europa, tanto en VGC como en TCG, y en él se otorgará un elevado número de Championship Points... y un total en premios de casi 250.000 $, distribuidos entre las competiciones de videojuegos y JCC de Pokémon.



Una Buena Compañía para Kartana

Jorge D.M.

¡Alola, Profesor Kukui! Le cuento, mi Pokémon favorito es el ultraente Kartana, pero no sé qué tipo de equipo encajaría bien con él. ¿Me podría ayudar a elaborar un equipo equilibrado con Kartana como atacante físico? ¡Gracias!

¡Alola, Jorge! Kartana es un Pokémon tremendamente útil en VGC17 tal y como está el metagame actualmente, y es que es un Ultraente realmente ofensivo y, gracias a su habilidad, puede ganar partidas fácilmente utilizándolo en el momento adecuado. Pero para ello, por supuesto, necesita un equipo que le dé el soporte adecuado, y eso no es algo fácil. Actualmente, la CORE (combinación de Pokémon) que mejor encaja con Kartana es la conocida como "FAKEPG", que se compone de Tapu Fini, Arcanine, el mismo Kartana, un Pokémon de tipo Eléctrico (como Togedemaru o Tapu Koko), Porygon2 y Gigalith. El trío Agua/Fuego/Planta de Fini, Arcanine y Kartana se cubre a la perfección; Togedemaru cubre la debilidad a otros Tapu Koko; y Porygon2 forma, junto a Gigalith, una dupla perfecta para jugar en Espacio Raro, dando soporte al resto del equipo. Como ves, este tipo de equipo es muy versátil y sólido, y hay muchos jugadores que han llegado realmente lejos utilizándolo. Aprovecho para dejarte un buen set:

KARTANA
Objeto: Fitostal Z
Habilidad: Ultraimpulso
Naturaleza: Alegre
EVs: 4 HP / 252 Atk / 252 Vel

- **Hoja Aguda**
- **Espada Santa**
- **Sustituto**
- **Protección**

EL EQUIPO QUE MEJOR ENCAJA CON KARTANA ESTÁ FORMADO POR FINI, ARCANINE Y TOGEDEMARU.



En Busca del Objeto Perdido

Rosa Gómez

¡Muy buenas, Profesor! Tengo dos preguntas para ti. La primera, ¿sabes dónde puedo conseguir el objeto Hierba Única? Y la segunda, ¿dónde puedo conseguir la Banda Focus? Gracias por tu ayuda. ¡Me encanta tu sección en la revista!

Te comento, puedes conseguir ambos objetos fácilmente luchando en el Árbol de Combate. Cuando vayas acumulando victorias, conseguirás Puntos de Batalla, que podrás canjear por objetos. La Hierba Única podrás conseguirla a cambio de 24 PBs, y la Banda Focus a cambio de 32 PBs. Por si acaso andas algo corta de Puntos de Batalla, la Banda Focus también puedes conseguirla en el Prado de Poni, como recompensa por derrotar a la bailarina que se encuentra en la playa. ¡Ánimo con las batallas del Árbol de Combate para conseguir rápidamente esos PBs que necesitarás!

Próximo número

Sale el **20** de noviembre

ANÁLISIS

Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna

¡Llega un nuevo Pokémon! Lo tenemos todo preparado para traeros el más completo análisis. Os contaremos cada detalle y cada novedad del próximo fenómeno de masas.

Y ADEMÁS, TODO ESTO...



Nuevas armas, nuevos escenarios, aún más opciones... Cromópolis no para de crecer y lo analizamos todo.



El erizo quiere lucirse también en tres dimensiones, y para ello llega muy bien acompañado.



La recreativa de nuestros sueños se luce en la eShop. 40 juegazos que verás en un amplio reportaje.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Antonio Carrizosa, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez, Alfredo Pávez y Bruno Sol.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



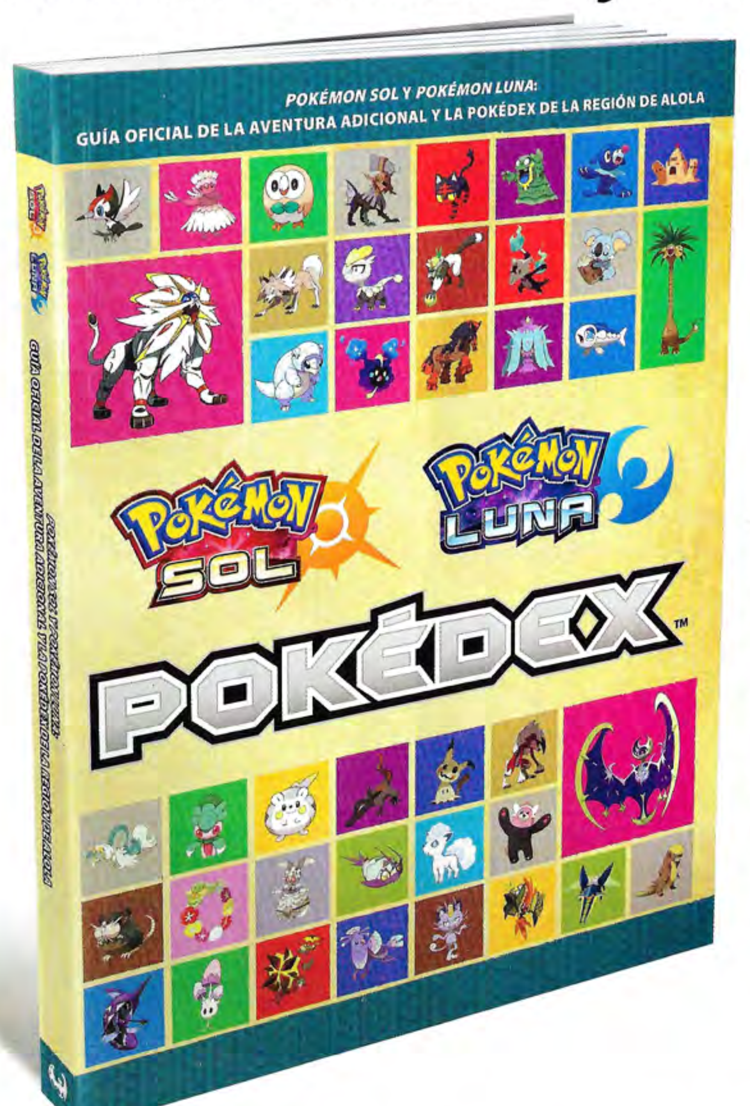
Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo

y mira qué pedazo de regalo te llevas

12 números de La Revista Oficial

+ Pokémon Sol y Pokémon Luna:

Guía oficial de la aventura adicional y la Pokédex de la región de Alola





Si piensas que ya no te queda nada por hacer en la región de Alola, ¡te equivocas! Una vez que hayas concluido la trama principal de Pokémon Sol y Pokémon Luna, te esperan un sinnúmero de aventuras. Y esta guía será tu fiel compañera, incluso te ayudará a encontrar, combatir y capturar esos misteriosos Ultraentes.

Revista Oficial Nintendo



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso


NINTENDO
SWITCH
DONDE QUIERAS | COMO QUIERAS | CUANDO QUIERAS
Nintendo
12
www.pegi.info
Xenoblade Chronicles 2
©2017 Nintendo / MONOLITHSOFT
"UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS DE NINTENDO SWITCH"
Hobbyconsolas.com
1 DICIEMBRE
LA LEYENDA LLEGA A NINTENDO SWITCH
Explora un vasto mundo y los gigantescos titanes
Diseño artístico a cargo del equipo de Final Fantasy y sistema de batalla único
RESÉRVALO YA
Y LLÉVATE ESTE PIN EXCLUSIVO DE REGALO*
*Promoción disponible en FNAC - MEDIAMARKT.
1.200 unidades totales disponibles y hasta fin de existencias.
El pin se hará entrega con la compra del juego.
Consulta previamente disponibilidad